MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE
平成3年3月1日発行(毎月1回1日発行) 第6巻第3号通巻55号 昭和62年5月6日第3種郵便物認可

月刊 GAMEST

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本
ゲーメスト

March.1991 No.55
3
500 yen

総天然色究極攻略2本立て!

必勝パターン 気合弾を使いこなせ!
ドラゴンセイバー

新・超マニア向け講座 絶対役立つ2―3パターン
パロディウスだ!

敵を蹴散らせ! 突撃ニューゲーム

時は未来、地は荒野
ガンフロンティア

ワッフル大佐の大活躍
スパイナル ブレーカー

ガンガンぶつけて全員逮捕だ
AB COP

私のパンチを受けてみよ!
ソニックブラストマン

メガドラ版のグレードアップだ
サンダーフォースAC

ニューゲームハンターズ
スーパーパン
スーパーバーガータイム
ダブルドラゴン3

NEO・GEOパラダイス
一気に6機種紹介だ!

大公開モンスターたちの私生活 代?
麻雀クエスト



トップをめざせ! 爆烈大攻略

これを読んでハイスコアに挑戦だ!
U.S.ネイビー

初心者上達完走優勝だぁ 攻略
GPライダー

勝利のためには手段を選ぶな!
PIT-FIGHTER

熱いぜ! 燃えるぜ! バトルバスケットゲーム
パンクショット

単純明快モーレツパズル
ジョイジョイキッド

点稼ぎも熱いぞ!
NEMO

青竜丸よ剣を取れ!
剣豪

さらば私の青春―プレイシティキャロット巣鴨店― 植村伴北

ゲーム作ろうぜ―超実践的ゲーム制作講座― GOD鈴木

インタビュー(栗原桃郎) 冨士弘はいま…大噴火の予感!!

第3回ゲーム懸賞論文第一席 合格決定 ゲーメストアイランド

ピンボール
シンプソンズ

お待たせB-TYPE
発進!! スコルピウス

キャッチ・ザ・ハート

TAITO

怒りに燃えた、あなたが、街のターザンだ。

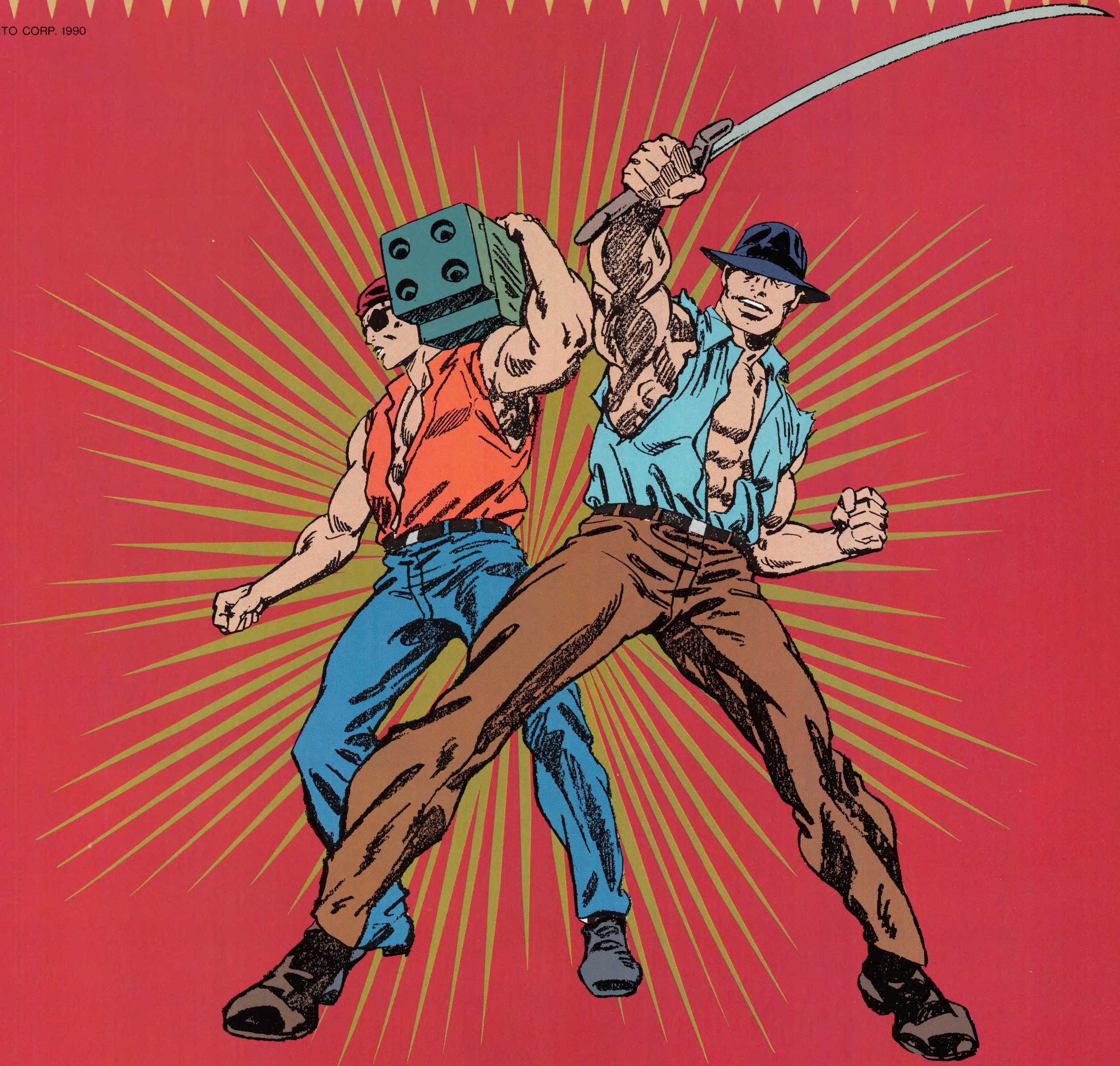


RUNARK™

ルナーク

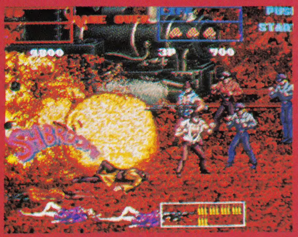
許せない! 俺のカラダが怒りに震えた。ライオンや象、ゴリラたち—大切な俺の友人たちの命を奪う悪党ども。俺は必ず、この鉄拳で貴様らを地獄の底に突き落とす! 正義の怒りに激しく燃えるキミに与えられるのは、パンチ、キック、投げ。そして、8つの武器。その全てを駆使して動物たちの平和な世界を取り戻すため立ち上がれ。

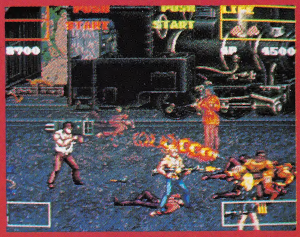
全7ラウンド。街、列車、船、ジャングルなど目まぐるしく変わる闘いの舞台。次々と現れる悪党ども。そして最後は敵のボスとの一騎打ち! 武器を駆使して勝利せよ。●2人同時プレイ、途中参加も可能●片側2Pダブルコンパネ使用●8方向レバー2ボタン●ボタンを連打するだけで敵の状態をコンピュータが判断。自動的にプレイヤーの攻撃種類を選択●Aボタンは、攻撃(パンチ、キック、とどめ)と、武器の持ち上げ&投げ(樽、岩等)Bボタンは、ジャンプ●A・Bボタン同時使用で、大ワザ(回転キック等)の仕掛け、レバー下プラスAボタンで武器の取り替えが可能。











株式会社 タイトー
東京都千代田区平河町2-5-3
TEL.03-3222-4888

ガンフロンティア

熱砂の中、青い鋼鉄に夕陽が映える
いぶし銀のウエスタンメカニック・シューティング！

時は未来、地は荒野

男達は再び銃を取る

それは常に、記憶の中で生きていた。

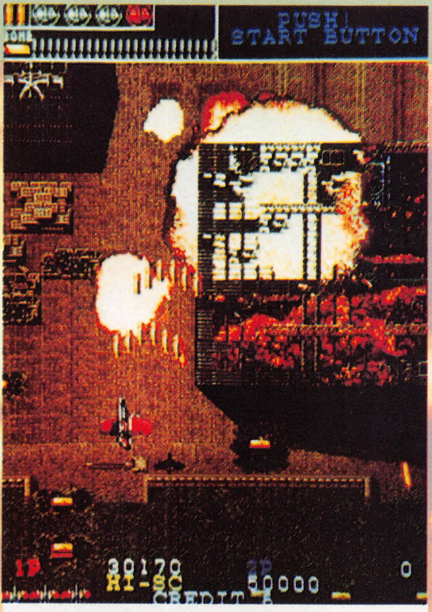
人が星の世界に足を踏み入れてから、どれだけの時が過ぎたろうか。亜空間飛行技術は他惑星への航行を可能にし、宇宙に散らばるいくつもの星に移り住んだ人々は、そこでそれぞれの歴史を彼らのものとしていった。

辺境の惑星グロリア。そこは金鉱脈の宝庫であった。時ならぬゴールドラッシュに宇宙は沸き、多くの移民船団がこの未開拓惑星へと旅立った。

想像を超えた困難と貧困。そして希望。苦痛の中から黄金が生まれ、無法の中から法が生まれた。開拓者たちの不屈のバイタリティーは、確実に大地へと広がっていった。

そのグロリアを、ワイルドリザードと呼ばれる異星人の戦艦が襲撃した。町は炎にのまれ、生き残った人々は奴隷として捕らえられた。夢は潰え闇だけが荒野に満ちていく。

そして運命の日。われ関せずと照りつける太陽の下を、2機の戦闘機が飛び立った。1000年も前の男たちと同じ、熱い魂だけをその銃に込めて…。

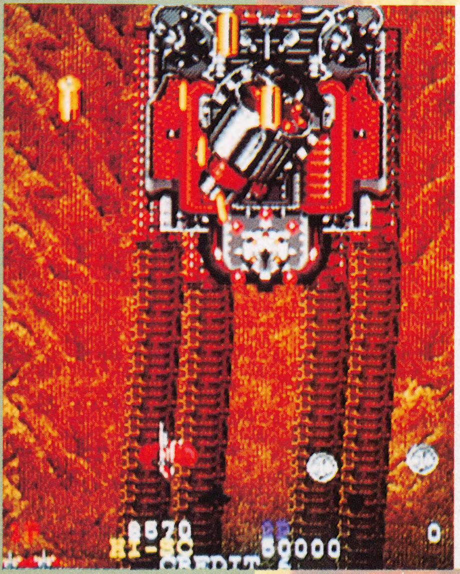


強力な銃弾が大地を叩き、木造の倉庫が炎を噴き上げる。急襲だ!!

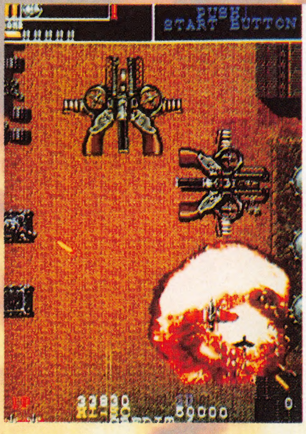
しぶさ究極

タイトーが放った強烈な隠し弾、それがこの「ガンフロンティア」だ。熱い弾よけと男くさいグラフィック。西部劇の息づまるガンファイトが、ハードなメカニックとともにモニターによみがえるぞ!!

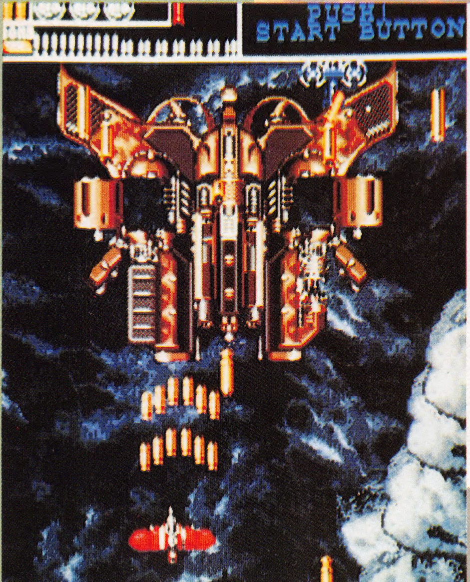
今回は全6面のうちの前半4面を紹介。発売も近いので画面写真を見て、やる気を燃えたたせておくように！



1面ボス、ビッグマグナム。巨砲は6発撃つごとに薬莢をばらまき、自動装填する。その破壊力はまさに脅威だ。



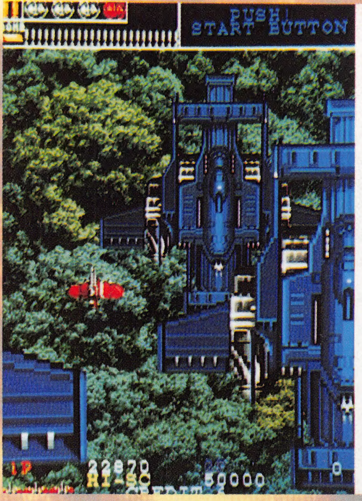
敵滑走路。奇怪な飛行機が離着陸する。



2面ボス、スカイガーバメント。両サイドのリボルバーと中央2門の速射砲で攻撃する。



滝を割り、鋼鉄の怪物があらわれた。水鳥が一斉に飛び立つ。

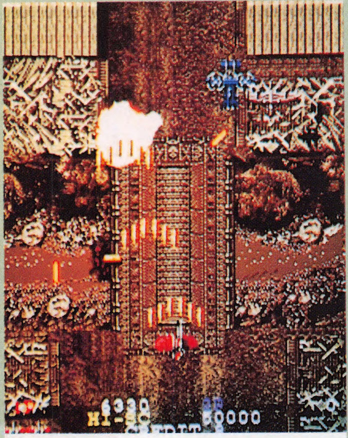


上空から襲いかかる中型戦艦。左右のエンジンが弱点。

敵を蹴散らせ!

突撃ニューゲーム

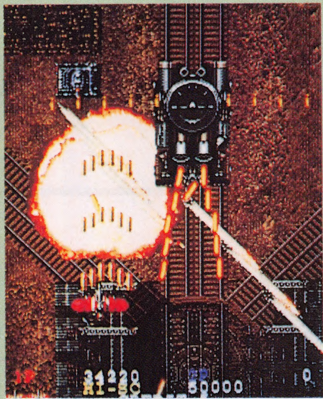
GUN FR



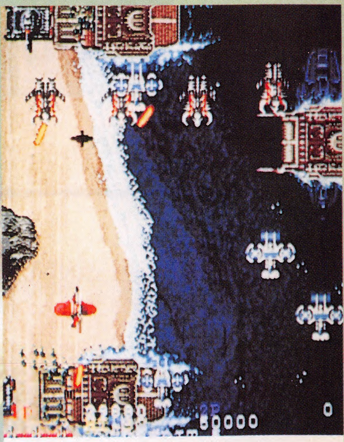
ゴーストタウンと化した街。誰もいない映画館で映画が上映されていた。



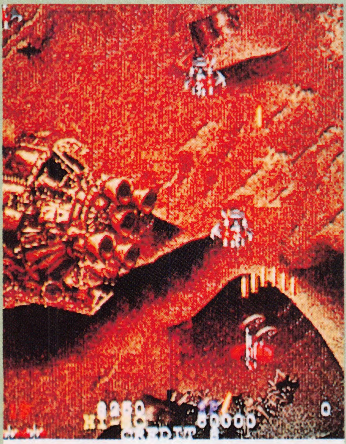
竜巻の中で4面ボス・フライングバイソンと戦う自機デスペラード。ちなみにパイロットの名はジェイ・リバティとフリーダム・ケネディだ



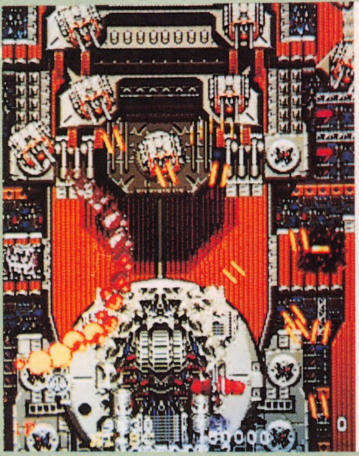
列車砲ガトリング・ガーランド。マシンガンの弾に追いつめられやすい。



海岸沿いに飛行。揚陸艇から敵が次々と上陸していく。



砂漠に堕ちた宇宙船は先駆者たちのものか…金気を増した風に、戦いの終わりを感じる。



ずらりと並んだ砲台。火炎放射器の炎が迫る。

銀貨と銃と金塊と

ゲームはスタンダードな2P同時プレイの縦スクロールシューティングゲーム。8方向レバーとショット、ボンバーの2ボタンで操作します。

空中の敵を倒すとシルバーコインが現れ、5枚取るとショットが1レベル上がります。

そして地上物を倒すと現れる金塊を取っていけば、緊急回避用のボンバーがストックされます。取った金塊の数によってボンバーの威力が増し、最大級になると画面上部に赤いボンバーとして表示されていきます。ボンバーが爆発するまえにレバーである操作をすると、じゅうたん爆撃ができたり…なんて話も。

さて、時おり出てくるMAXコイン。回転しているコインが表を向いた瞬間にとれば、ショットがMAXになります。表か、裏か…勝負!

無法の地の稲妻となれ

見てのとおり、西部開拓時代の武器や世界がこのゲームのメインモチーフとなっています。グリースの香りのするメカニックや荒野の風にさらされた木造家屋のグラフィックの細かさは、もう実際に見ていただくしかない。各面ボスの演出も、最高にしぶい! ぜひぜひ、自分の力で対決してほしいですね。

ゲームシステム自体は非常にシンプルなので、プレイすればすぐ理解できるでしょう。

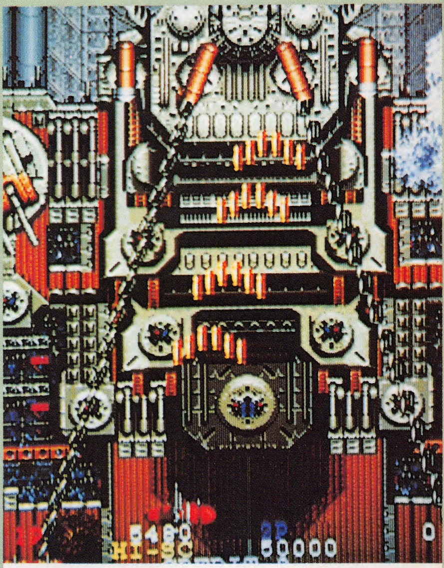
操作性、当たり判定ともに優良なので心おきなく熱くなれます。弾の雨の中をよけながらガシガシうちこむゲームが好きな人、こったビジュアルの好きな人には絶対おすすめ! 友達がプレイするのを見てるだけでも楽しめますよ。

ともかくこのゲーム、雰囲気の濃さはただごとじゃない。身も心もガンマンになりきって、「ゲームならでは」のこの世界にひたりきってください。

〈栗原桃郎〉



突然視界が開けた。…眼下をうめつくす、敵機の群れ……。だが、引き返すことはできない。俺はしばし目をふせると、操縦桿を深く倒した。



巨大戦艦アイアンホエール。ちっぽけな飛行機で立ち向かう自分が愚かに思えてくる。

敵は"人類の歴史"だ！

SPINAL BREAKERS™
スパイナル ブレーカーズ

地走蟲兵衛

そして奥さんは美人だ！



赤い眼鏡…うそ。

ストーリー 過去が襲って来る！

地軸変動で現れた過去の世界の人間や動物に、次々と寄生しはじめた人造生命体、——ヒルドロイド。

ワッフル大佐は、地球の歴史が大きく変わってしまうことを察し、ただ一人地球へ——。

そしてヒルドロイドとの戦いが始まった。



妙に日本人面な大佐。

ゲーム方式

3D視点の横スクロールシューティング。

全7ステージで、ある程度進むとボスが登場し、倒すと面クリアとなる。

自機はライフ制で、画面下のゲージが0になるとゲームオーバー。

HOW TO PLAY 君の名はワッフル大佐

8方向+3ボタン。レバーでプレイヤー（左右2方向に移動）と照準（上下左右に移動）を操作する。ショットボタンを押している間は照準だけ動かすことができる。

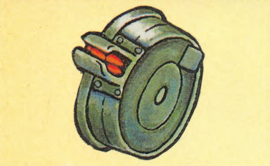
Aボタンはショット。

Bボタンは回転。すばやく移動したり、緊急回避したい時に使います。

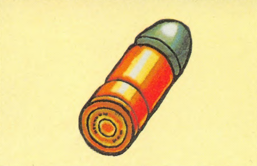
Cボタンはバズーカ砲。いわゆるボンバーってやつで、敵に大ダメージを与える。弾数に限りがあるが、アイテムを取ることにより補充できる。

アイテム紹介

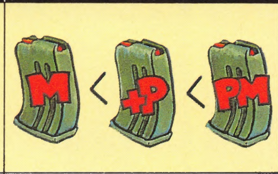
アイテムは特定の物体（石・死体など）や敵を撃つと出現する。

☆ドラムマガジン


弾の発射速度が上がる。

☆グレネード弾


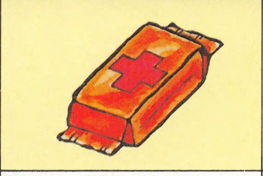
バズーカ弾のストックが増える。

☆アイテム弾


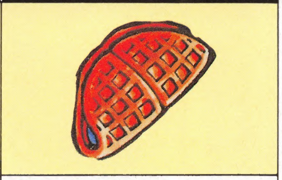
取ると照準の範囲が広がる。

☆アンプル


これを取ると、傷の痛みがスウッとひいて恐怖心も忘れ、ハイな気分になる。で、10秒間だけ無敵になるのだ。

☆Kレーション


ライフが24回復する。カロリーメイトかもしれん。

☆ワッフル


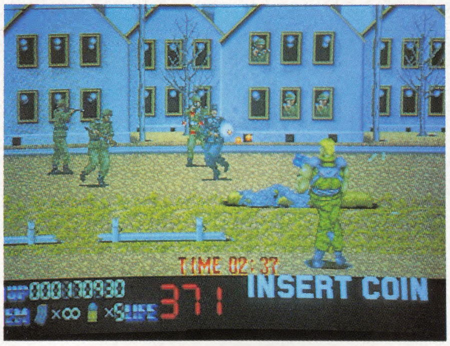
ライフが3ポイント回復する。文字通りワッフル大佐の大好物である(？)。

ドイツ 1 STAGE

突如、大戦中のドイツが出現した。しかし彼らは人間ではない。殺らなければ、やられるだけだ。気をひきしめろ。



ごっついのう！



砂袋はこわせる。

※インストラクションカードではアイテムのワッフルでライフが7ポイント回復となっておりますが、3ポイント回復の間違いです。

原始 3 STAGE



ハジメ人間ギャートルズか？

なんてことだ！我々の大いなる祖先を殺さねばならぬとは！……いや待て待て、彼らは人間じゃないのだ。正義は我にあり、殺ってしまえ。

中国 2 STAGE

次は中国(元の時代あたり)が出現した。どうやら過去の血にまみれた時代が次々と復活しているようだ。



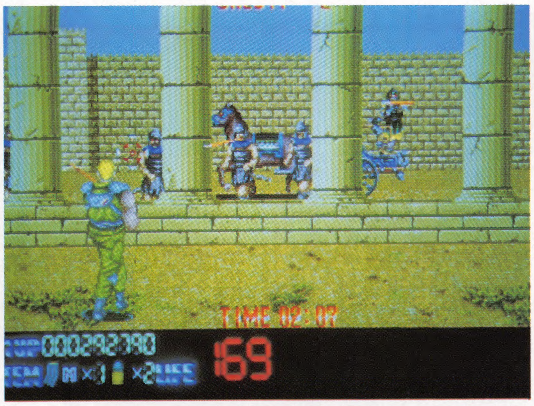
グレートモンゴリアン(仮名)登場だ！



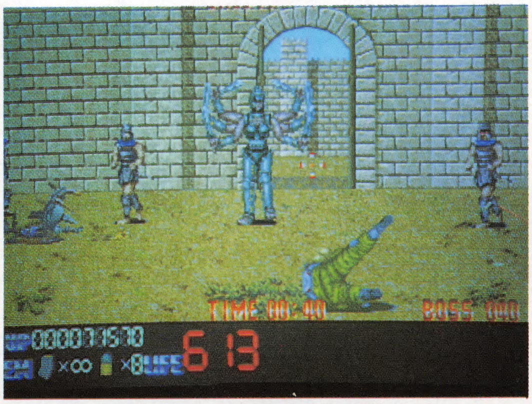
トワイライト邪教坊主(仮名)は強いぞ。

ギリシア 4 STAGE

とうとう恐れていたことが起こってしまった。神の国、ギリシアが出現したのだ。俺は偉大なるギリシアの神々に背を向けることになったのだ。



将を射んと欲すれば、まず馬を。



アシュラカカーリーか？神に勝てるのか…？

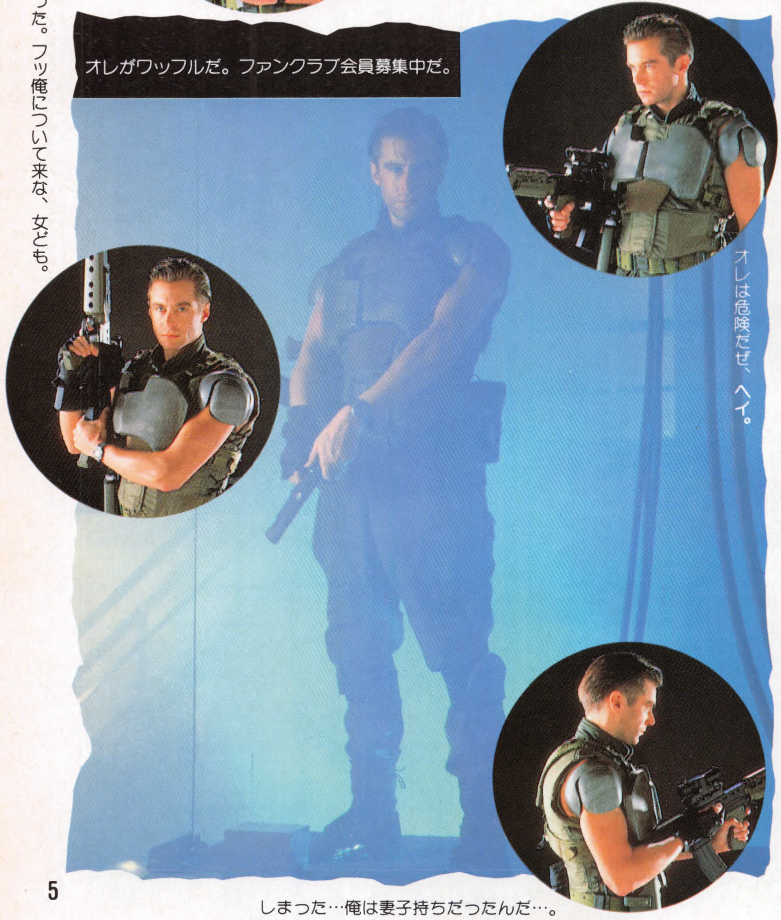
しかし、ここまでやったらあとはいくらやっても同じこと。ヒルドロイドをやっつけろ。殺ってしまえ。

特別公開！スーパーダンディ「ワッフル大佐」大特集

このスパイナルブレーカーズ、ひそかに女性ゲーマーに人気がある（ほんまかいな）。ナゼか?それは主人公であるワッフル大佐（実写）がイカスからなのだ。



腹へった…ワッフルがあれば…。



オレがワッフルだ。ファンクラブ会員募集中だ。

決まった。フッ俺について来な、女ども。

オレは危険だぜ、ヘイ。

しまった…俺は妻子持ちだったんだ…。

ガンガンぶつけて全員逮捕だ

AIR BIKE Cop

シンプルな操作、豪快なゲーム内容、誰にでも楽しめるバイクゲームの登場だ！




セガから新しいタイプのバイクゲームが登場です。だんだん凝りつつあったこのタイプのジャンルに、あえて最小限の操作性と最大限の爽快感をもたらしたA.B.Cop。今まで「バイク物は操作が難しくって…」と敬遠してた人でも大丈夫ですよ。

さてゲーム内容は、制限時間内にバイクにまたがったザコとボスに体当たりをしてクラッシュさせ、全員を逮捕することが目的です。なお時間はボスとエンカウントした際に、その時点での残り時間に加算されます。

操作に関してはイラストを参照してほしいのですが、

①ターボは無制限に使用可

②ジャンプはアイテムを取るか、ラウンドクリアにより使用回数が増える

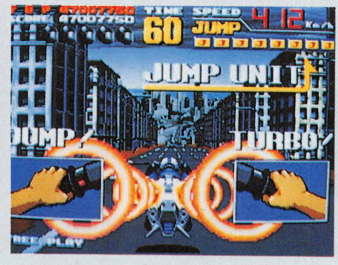
という2点も一緒に覚えておいてください。

すぐに役立つアドバイス

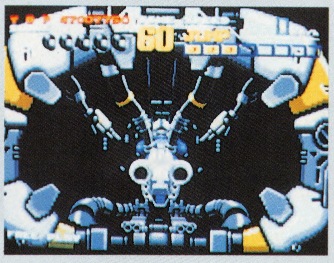
○ボスに対してはジャンプして、直接ボディに突っ込んだほうが、大きなダメージを与えることができます。

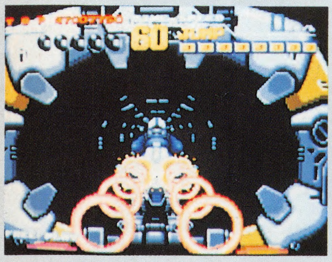
○急、とつくほどのカーブはないので、いつでもアクセルオン・オフを繰り返し、ターボを使っているほうが時間の節約になります（ただ、手首がもてば、の話ですが…）。

○たくさんザコが出てきたら1人ずつ狙うのではなく、ハンドルを振って攻撃範囲を広げてみましょう。



説明。かなり見やすいレイアウトだよね。

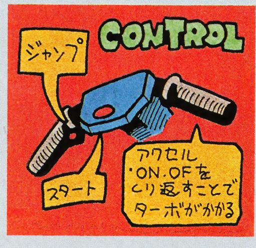

セッティング、整備を終え…。

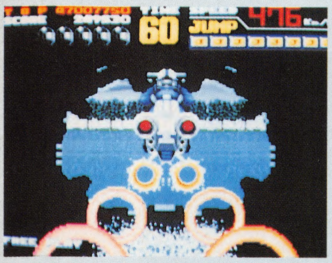

エアバイクGO！

3D処理などは「さすがはセガ！」、とても手慣れた感じがします。そして操作性も手伝って難度もかなり控え目ですし、ゲームシステムもかなりのクオリティを持っています。

マニアックに、シミュレーション性の高いゲームもいいでしょう。しかし反対にA.B.Copのような方向性を持つゲームも、これからどんどん必要とされていくのではないでしょうか。

とにかく見かけたらプレイしてみてください。あなたの期待は絶対に裏切りませんよ。




うーしっ血がたぎるぜ！

ラウンド1

「銀行強盗発生！ 逃走中の犯人グループを逮捕せよ！」

初めのラウンドだけあって、障害物は少ないし、ザコもすぐにやっつけられるし…と、難度はおさえめです。

気をつける点は、やはり慣れ、でしょう。ボスの攻撃はしっかり見ていれば分かりますが、前方にファイヤー、左右にメイスで攻撃してきます。



おおっ！ザコがシブイ！（ボスは…？）


うらうら！…あおるヤツ…。

どんどん当たるとパーツがはがれていきます。


ちなみに人に当たっても、点は入りません。


オレにまかせなっ！





三角印はザコの位置を表してます。



これがジャンプアイテムだ。


上からアターック！

ラウンド2

「研究中のバイオモンスターが脱走！　逮捕せよ！」

スタート直後にジャンプアイテムがありますので、ちゃんととりましょう。
その後、水上での戦いになりますが、別に制限を受けたりはしません（エアバイクですからね）。でも障害物が多いので、切り返しが必要になります。



ぐわあーっあぶない！



よっしゃビンゴー！

ラウンド3

「指名手配の麻薬密売グループを発見！　逮捕せよ！」

ラウンド3は、一風変わった日本調のラウンドです。でもRVが走ってたりもします…いったいここはドコ？
ザコが忍者というのもイカしますが、ボスが二刀流のヨロイ武士というのもなかなか。
しかしあなどっちゃいけませんよ。ザコの耐久力も上がってますしね。



おー、鳥居だ。



よーっし、このまま このまま…。



と、バラまく。こんなでっかい小判あるかーい。



ガいーん、とぶつかる。





アレクセイ・パジトノフ氏、ウラジミール・ポヒルコ氏の――今度は、何だ?!
最大4人で遊べるパズル
A. PAJITNOV & V. POKHILKO'S
WELLTRIS™
WELLTRIS TM
TM AND (C) 1989 DOKA,
WELLTRIS LICENSED TO BULLET-PROOF SOFTWARE.
(C) 1990 BULLET-PROOF SOFTWARE
ALL RIGHTS RESERVED.
SUBLICENSED TO VIDEO SYSTEM CO., LTD.
ORIGINAL CONCEPT AND DESIGN
BY ALEXEY PAJITNOV
ウェルトリス
あなたはどのコと
デートする?
熱血
麻雀宣言!
AFTER 5
ビデオシステム株式会社
本　社　〒606 京都市左京区下鴨松ノ本町35−1 TEL075-723-0358(代)/FAX076-723-0368
東京営業所　〒108 東京都港区芝5-11-2橋本ビル2F TEL03-3452-5677 /FAX03-3452-5520
開発スタッフ大募集!
(くわしくは電話でお問い合わせ下さい)
SMC-777
大募集!
高額買いとり
ます。

CONTENTS〈目次〉

MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE

GAMEST

3 No.55 March 1991

大盛況だった１月５日の古川もとあきさんのサイン会。きてくれたみなさん、どうもありがとう。さて、きたる２月９日には、カプコンのマドンナが大挙乱入（ホンマかいな）！さらに２月10日から14日には、受験合格祈念バレンタインプレゼントセール だ。くわしくは、P98を見てね。



トップをめざせ！ 爆烈大攻略

敵を蹴散らせ！ 突撃ニューゲーム

表紙イラスト：協力㈱NAMCO

これを読んでハイスコアに挑戦だ

U.S.ネイビー

いただき技でアラ稼ぎ

星白金-HIR

いくら買い物をしてもお金が減らない。この夢のようなお話がゲームの中で実現した。やり方は簡単。記事を読んでもらえば、すぐにわかる。超リアルシューティングの名の通り大迫力で君に挑戦するU.S.ネイビー。これを読めば、スコアはドドーンとのびるし、まだクリアできてない人も楽勝まちがいなし。U.S.ネイビー攻略第3弾。読まないヤツに勝利はない！

2月号ではプレイヤー人気第1位となったU.S.ネイビーの攻略、前号（35ページ〜）に引き続いていってみよう。

この時期、そろそろ買い物をせずともクリアできる、という人も増えているのではないだろうか。

そういう人たちにはスコアを伸ばしていただき、まだクリアしてない人には、簡単にクリアしてもらえるようなアドバイスをしていこう。

いただき技のすすめ

みなさんは、君こそゲーメストにのっている280万点というスコアを見て、不思議に思いませんか?買い物しないで普通にクリアしても、240万点ぐらいしかいかないだろう。



武器を盗め!!

しかし、いただき技を使えばできる。別に「いただき」といっても基板かっぱらえと言っているんじゃないよ。

簡単にいえばタダで買い物をしようということ。

成功するコツ

さっそくいただき技のやり方を説明したいのだけど、その前に連射装置があったほうが圧倒的に有利ということを覚えておこう。連射が特別速い人はそれだけでもちろんタダ買いできるが、連射装置があればさらに万全。99%成功する。

具体的に説明すると、SHOTと武器発射ボタン両方に同じ連射装置をつける。そしてお目めのかわいい司令官がくっちゃべってる間に両ボタンを押せば、メッセージがとばされ、いきなり買い物が終わっている。そのとき、お金が減っていなければ成功。減っていれば残念ながら失敗。



ここら辺で決まる。

連射装置がついていない店（これが普通なんだけどね）では、ボタンを死ぬ気で連射してほしい。気合で8面まで攻略で成功した人もいる。

それから、レバーを右に連射すると高いほうの武器が買えるが、確実とはいえない。

さあ、後は発艦するのみ。

1面 ホーネットがベスト

自機だが、やはりホーネットがベスト。


万能機ですな。

選択のあと、買い物をいきなり失敗しても、ショックをうけないように。

さて、1面は難度は高くない。中型機は早く倒せば8機はでる。その前の赤編隊を上で倒して、すぐはりつこう。エネルギータンクは、取ってMAXをこえれば点が入るので、くらわないように。


ここまでめり込む。

1面 ボス ブラック・ジャック

この前の赤編隊を反転させてから倒し、青カプセルを泳がせておく。下の羽、上の羽、尾翼をもいで、本体のエンジンの辺りで撃ちこもう。倒す直前に青カプセルをとってクリア。

撃墜数94、ライフボーナ

ス1万で合格。

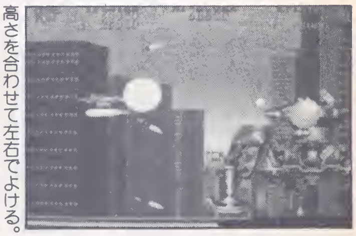

判定は小さい。

2面 上へ下へ撃ちまくれ

この面は、序盤は上下2段にわかれている。全滅をとるには、3回目の2段の所で上のヘリ4機とランチャーを2台撃ったら、すぐ画面の下にでてアイテムをとり、また急いで上に戻る。タンクローリーを2つ撃ったら前に出て、切れ目で下の戦車を撃ち、さらに上のヘリを撃つ。中型ヘリは下、中央、上の順で9機だせる。このときローターを撃つと下に落ちるので、胴体をねらおう。
　モビちゃんも忘れずに。

2面 ボス ムラチョフ

強いボスだが、砲塔の少し上に自機を位置し、ミサイルに合わせて左右の操作だけでよけよう。途中まで青カプセルが浮いてるはず。保険にしておく。
　この面も、全滅、1万ボーナス。


高さを合わせて左右でよける。

3面 縦座標に合わせろ

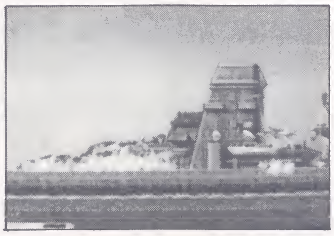
この面は、上から急降下してくる戦闘機に注意しよう。縦に座標をずらさなければ落とせるはずだ。
　最初のライフが出たあと、上段からくるザコを撃ち、すぐ前にいく。そしてウサギをもぐりこんで取ったら、後ろで反転する飛行機を撃ち、すぐ中に撃ちこむ。
　上陸船の2隻目の後、赤編隊を最前部で倒す。前からザコ、下から船、ザコ×2の後、後ろから船、前から船×2がくる。船を撃ちながら、さらに来るザコを撃って青カプセルをとり、後からくるザコを最上段でかわし、もぐりこんで撃て!

3面 ボス キーロス

艦首が見えたら、甲板と同じくらいに自機を合わせる。機銃、主砲を破壊した


これくらいは平気。

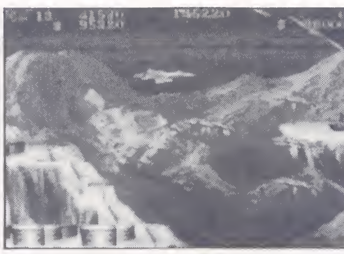
ら垂直ミサイル砲台を撃つ。全部を撃つのだ。煙突が見えてもそこを撃たず、前にもぐりこんで、対空ミサイル砲台とレーダーを壊して、逆スクロールのとき煙突にダメージを与える。


ミサイルに注意。

スクロールが元に戻ったら、また前に入り、赤い砲台まで壊し、火の玉があがるので、主砲の真上で3ウエイをかわしてくれい。
　煙突の弾が消えたら砲身に重なりながらもぐって、砲塔を破壊する。このときライフも取る。自機が反転したら、3つのミサイル砲台を撃って終わり。
　艦載ヘリは、0点だから相手にせず、急がないと画面が暗くなるまでに、ザコヘリが来てしまい、全滅がとれなくなるぞ。
　1発もくらわなければライフボーナスも取れる。

4面 ザコを逃がすな

前半はつっこんでくるザコを逃がさないように。中型ヘリを倒したら、中段に位置し、ライフパックを前で出す。そして下へスクロールしたら、最初の突起を越えてから取る。
　ここでは、タンク、後ろの穴からくる垂直離着陸機が0点なので撃墜数に左右しない。


真ん中、後ろは無視。

無理して撃たないように。この面は1発もくらえないので、あぶない時は武器も使おう。
　工場内では最初の中型戦車が強敵。1回攻撃をやりすごしてから撃ちにいくようにしよう。武器を使ってもいい。ライフがでても、あわてずにザコを落としてから取る。最後のボスは逃げやすいのでご注意。

4面 ボス トビシリ

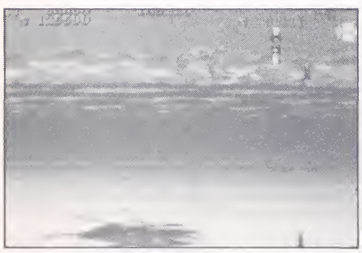
3面より簡単。上の砲台


ザコ、火の玉に注意。

を壊す。ザコは0点。
　煙突を今度はすぐ壊しておいて、火の玉を撃ち続ける。後部が見えたら、火の玉に注意しつつ、ミサイル砲台とカタパルトを壊す。主砲と赤砲台を壊したらカプセルをすぐ取って前で撃つこと。最後の砲台が壊れてクリア。
　無事くらってなければ1万と全滅がとれる。

5面 F117に気をつけろ

佐吉を取ってしばらくは、


少しずつ後ろへ。

上下にザコが続く。ステルスのあとの上下のザコを落としたら、後からくる赤ザコを下、上の順で撃ち、すぐ前にでてすぐアイテムを取る。そのまま前で、少しずつ後ろにさがりながら、下から射出されるミサイルを落とすこと。上からくるF-117に体当たりしないように。
　青カプセルも前に出しておいて、2機目のステルスを落としてから取る。

5面 ボス メインステイ

画面左側上部で待つ。ボスが出たら尾翼にひっついて撃つ。機雷に注意しつつ、ミサイルが出たら、画面に全部出してから、上から下に小さくよける。


ひきつけて上によける。

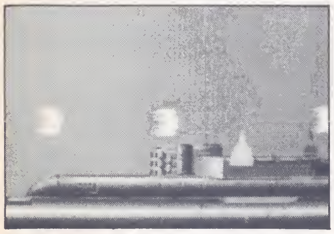
6面 長い面だぞ

この面は長いので、余分にくらわないように。
　4面と同じザコには注意。それと、後ろ上段から斜めに

降りてくる敵は、すっと横にかわす。
　後半の洞窟の中では、落とせないミサイルを出す敵を、上下でタイミングよく撃つことだ。降ってくる岩はよく見ればわかるはず。
　最後のカプセルを取ってからは、なるべく弾に当たらないように。

6面　ボス
タイフーンIII

　大型原潜だが、こいつはどこから攻撃するか決まっていない。ザコは同じなので覚えておこう。
　艦橋上甲板のミサイルが見えたら、アンテナにラインを合わせて落とす。前甲板からミサイルが見えたら艦橋から出る弾より下に位置して撃つ。その後、艦橋真下のハッチから落とせるミサイルがでるので、そのまま撃つ。
　ボスが出てから2回目の陸地が見えたとき、前・後・前の順でザコがくる。細心の注意をもって撃て！　そしてライフを取る。
　艦首のミサイルは、ハッチが開いて少し撃ったら真上に上がってかわす。
　このボスは長いので、構造物をすべて壊したあとに、


かなり微妙。

ザコでかせぐこと。
　キリモミ編隊の次に上からゆっくりくるザコが4、5回きたら倒す。ザコが出た後、すぐ倒せないと画面が暗い時にザコが見えてしまい、全滅がとれないぞ。

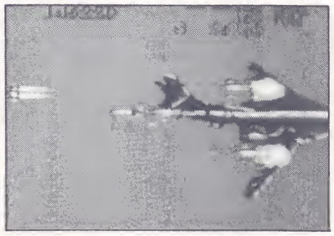
7面
最後の1機も逃がすな

　前半は、上下のザコをうまく撃とう。急降下する時、上からくるザコを撃ったら、下の後ろにいて撃つ。
　後半のレーダー機は、胴部に重なり、先手先手で落とすこと。最後の1機は泳がしておくと、ザコを呼ぶことがあるから要注意だ。


かなりしつこい。

7面　ボス
ブラック・ジャックII

　ホーミングに注意して、主翼を撃つ。レーダーサイトに捕捉されないように、尾翼もダメージを当てよう。
　主翼がもげると、蛇行するミサイルがくるので、尾翼を壊し、胴部に埋まってしまおう。火山がある場所はさがって火山弾を撃てばOK。
　この面も、ボスでくらわなければ1万が取れる。


体当たりに注意。

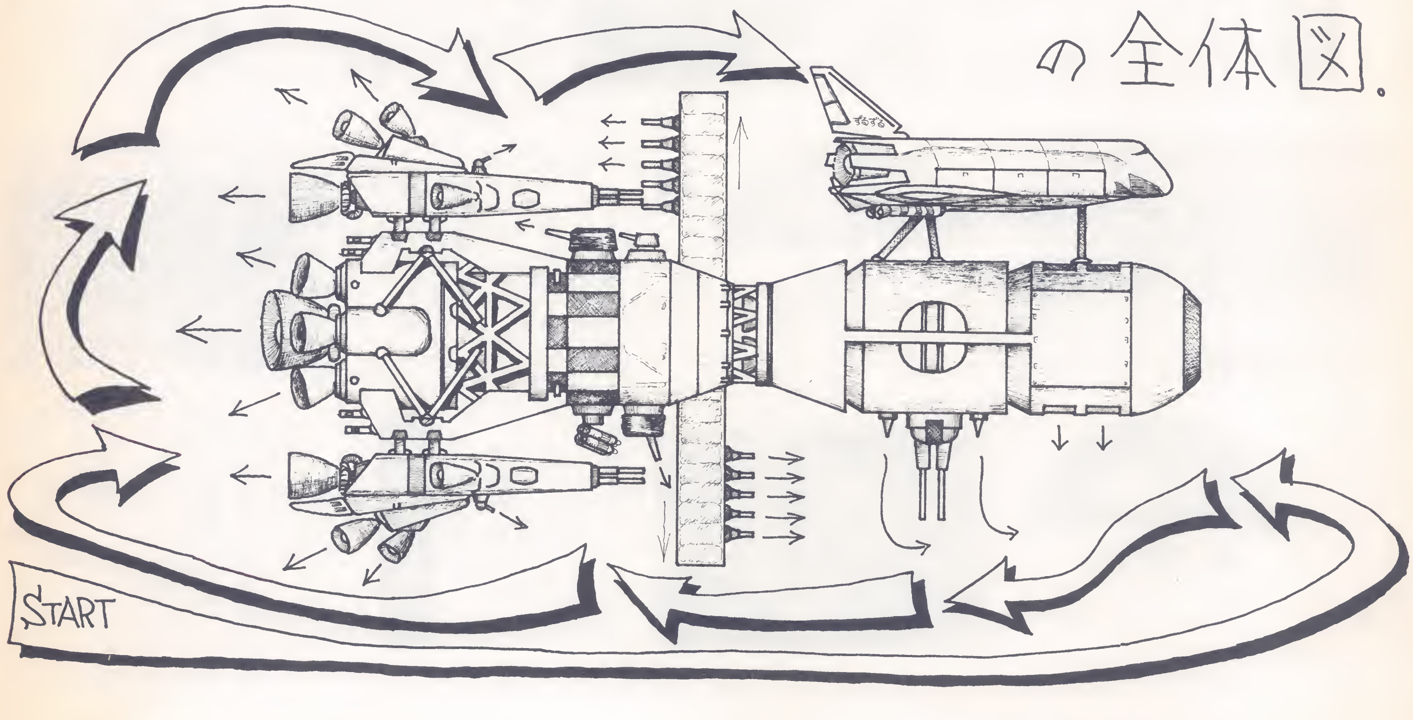
8面
中型戦車はボムを併用

　モビを取ったあとの中型ヘリは、下に落ちやすいので注意。胴体下部を狙おう。
　3面でたザコが多く出現するので、縦のラインをずらさないように、全機落とす。最後の中型戦車は、上のザコを優先し、ボムと併用して倒すこと。

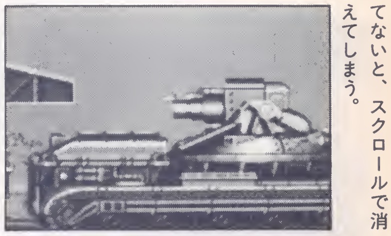
8面　ボス
カール

　まず装甲列車が相手。これは問題はないだろう。運転席の部分は、真ん中で1発だけよけて間に入る。近づいて弱点が出ても、弾は撃たないのでちゅうちょなく撃ちこもう。弱点が壊れたあとの赤編隊は引きつけ

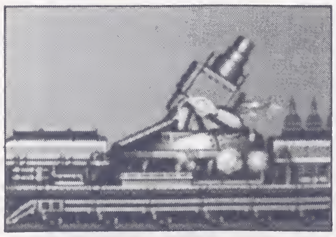
10ステージボス【スペースシャトルプラン】の全体図。



てないと、スクロールで消えてしまう。


どこにいるか見えます?

本体だが、レーザー砲台は判定がないので、埋まって待つ。自機が反転したら右側のミサイル砲台を、無敵の間に壊してしまおう。無敵時間中なら体当たりでできる。そして撃って待つ。


すぐ撃って逃げること。

レーザーは角度をみていれば簡単。

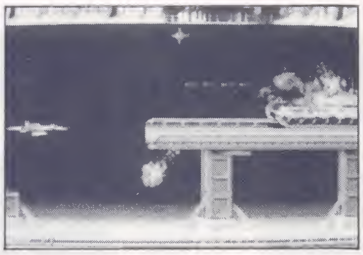
9面 弥七は後ろいっぱいで

要塞上空では、高射砲台に注意しよう。レーザー砲台は、砲塔上部を撃てばすぐ破壊できる。


ここを撃てばかなり早い。

本体は1回目に赤くしておく。撃つときは、すぐ逃げるようにすること。もう1回、右から左に戻ってきた時に壊す。

地下に潜ったら、カプセルをどしどし回収しよう。橋げた地帯だが、この面の中戦車は、砲塔を壊してから本体も撃つようにしよう。

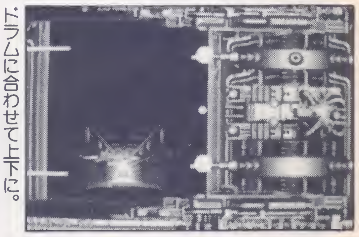

この状態にしてから撃つこと。

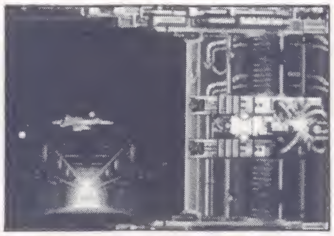
上下の壁地帯は、先手で前に出て、ザコを撃つ。後半の中戦車は、武器を使っても構わない。弥七は後ろいっぱいで取る。

9面 ボス 砲台

下側のドラムから撃つ。上・中・下と動くので、それに合わせて砲身を撃つ。連射が速ければ撃たせずに、壊せる。

次に上を撃ち、本体に撃ち込む。急げば1万もとれるぞ。


ドラムに合わせて上下に。


こうすれば早い。

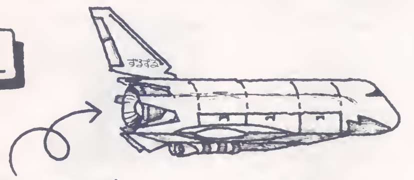
10面 最終面だ

始まってすぐの時に、砲台にダメージを与える。次のレーザー砲は、ホーミングに注意しつつ、上段から壊す。

エンジン部は反転するまで右で待ち、すぐ下部パーツを壊す。次に上段を撃ちにいく。噴射は、徴候が表れるのでよ

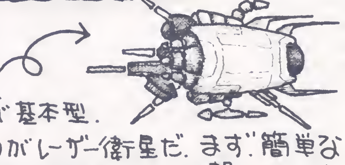
10ステージボス【レーザー衛星】を倒すまで!!

1



レーザー衛星の前にこいつの相手をする。こいつがレーザー衛星を運んでいる。単に運んでいるだけかというとそうではない。しっかり攻撃をしてくる。まず最初は、バックファイヤー、次に、機雷をばらまき、最後にレーザーを撃ってくる。これが終わるとレーザー衛星が中からでてくる。

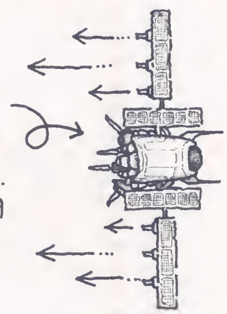
2



これが基本型。

こいつがレーザー衛星だ。まず、簡単な攻撃から始まる。どんな攻撃かというと、ホーミングミサイルを撃ってくる。幸いミサイルは、撃ちおとせるので、撃ちながら逃げれる。10秒後、こいつは変形する!!!

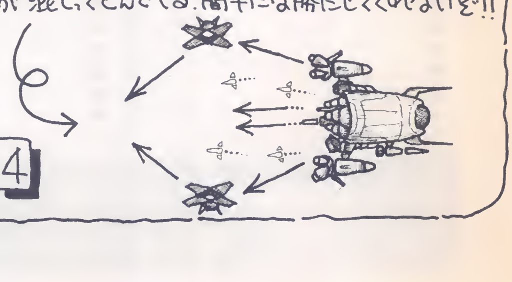
3



変形とまでいかないかもしれないね。上下にのびたアンテナからレーザー撃ってくる。うまくそのレーザーの間を抜けて撃ち込もう。そして最終段階へ…

4

これが最後の攻撃だ。反射衛星を使って撃ってくるレーザーに加えて、本体から撃つレーザーと、ミサイルが混じってとんでくる。簡単には勝たせてくれないぞ!!





ここで万引き失敗はキレる。

けよう。ロケット上部のレーザー砲台を壊したら、本体が上にきてから弥七を出そう。



ここで壊すこと。

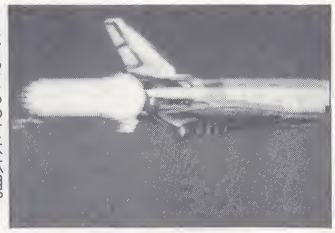
10面 ボス

プラン

切り離された弥七をとって、下に逃げよう。煙にめり込ませてエンジンを撃つ。シャトルも同様に撃つが、ミニレーザーが突然でるので要注意だ。

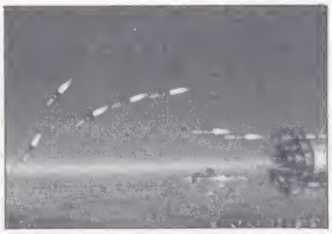


?に注意。



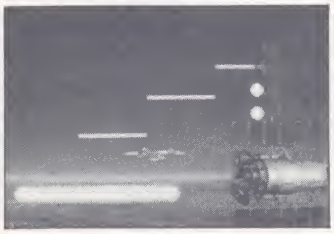
ここからくらっては駄目。

レーザー衛星は、最初端を撃って一緒に動く。羽根が出たら付け根付近にいて、接近して撃ちこむ。



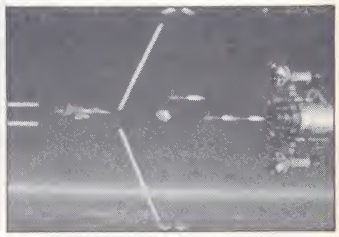
ミサイルは無視。

太いレーザーに注意すれば簡単。



反射板が出たら、画面中央付近でレーザーの間を通れば半安全地帯なので、反射レーザーは左右でかわす。

1発くらうと、かなり危険なボスだ。気合をいれて頑張るしかないぞ。



結構合わせやすい。

スペシャル Thanks

最後にこの原稿を書くにあたって、多大なご協力をいただいたレストメイヨーの常連のみなさんに感謝。ありがとう。



こっちのほうがあつい。

剣豪

前半（1〜3面）攻略

いよいよ戦いのときは来た！
青龍丸よ剣を取れ！

今月から改名 遠藤みゆ

期待の大型アクションゲーム剣豪がついに発売されました。みなさんはもうプレイしてみましたか?このゲームは完全に学習ゲームなのでパターンやちょっとしたコツを知っているとかなり楽になるはずです。今月は基本的なことも含めて1面から3面までを攻略していこうと思います。

ゲームを始める前に

ゲームを始める前に、まず覚えておくと役に立つポイントをいくつかあげてみましょう。どれも重要なので、プレイの前にしっかり頭に入れてください。

①操作に慣れよう

マイキャラの操作がレバー上でジャンプという最近では珍しいタイプです。初めは自分の思うように動かせずイライラするでしょうががんばってください。テクニック的なことをいえばレバー上でジャンプしたあとすぐにレバーを下に入れると小さいジャンプになります。攻撃ではジャンプして降りている最中、レバー下とアタックボタンで下突きができます。ジャンプ降下中は無防備なので真下にいるザコなどにくらいやすいのですが、この技を知っていれば安心。


これが下突き。わりと使える技です。

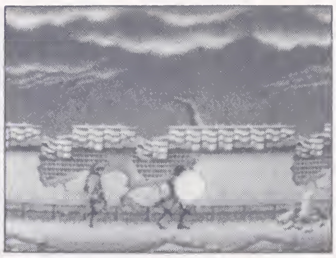
②気合と防御

マイキャラはアタックボタンを押し続けることにより気合を溜められます。気合は通常の攻撃よりはるかに威力が強いうえに射程も長く、敵に対して当たる幅も大きいといいことずくめです。気合を使いこなすことも攻略への第一歩といえるでしょう。

さてここで気合についての注意を少々書いておきます。気合はボタンを押しているあいだ溜まり続けますが、このときダメージを受けると1から溜め直しになってしまいます。くらわないように気をつけましょう。

また、マイキャラと敵が近ければ近いほど気合1発で与えられるダメージは大きいです。これは知っていると役に立ちますよ。

そして気合を溜めている間は上半身防御の体勢となります。防御姿勢は敵の手裏剣などの飛び道具や、弱いザコの体当たり、そして炎まで防げます。常にボタンを押し続けて気合をためつつ防御の姿勢で進んでいきましょう。


常に気合を溜め続けて進もうね。

③アイテム

数々の大切なアイテムの効果は右図でくわしく説明しておきますので参考にしてください。問題はここから。アイテムを取るとマイキャラはほんの1、2秒無敵になります。今月の3面まではあまり必要ない技ですが後半面で絶対必要な場面がありますので覚えておいてソンはないでしょう。

アイテム一覧表

10両小判	2両小判	赤い命
プラス2000点。	得点アップ。プラス1000点。	命を2マス回復。

妖刀の素	砂時計	1 UP	黄色命
攻撃力が1段階アップ。	刻の月（タイマー）が30秒回復。	プレイヤーの残り人数が1つ増える。	命を2マス回復し、さらにゲージのMAXも増える。

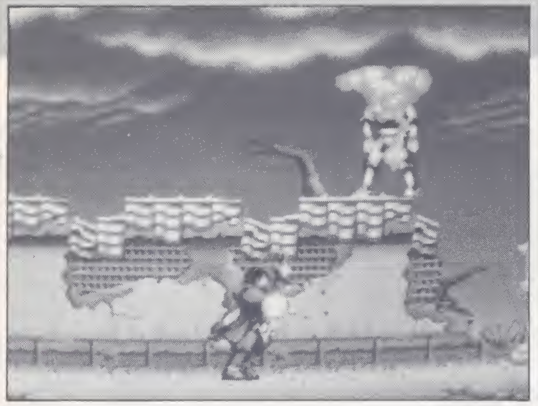
剣豪

それでは各面ごとの攻略にうつろうと思います。

すてえじ壱

いよいよ熱い戦いの始まりです。最初の面なので時間切れの心配もありませんから慎重にゆっくり進みましょう。少しずつスクロールさせて画面内の敵を確実に倒していくのがコツ。一度にたくさん敵を出してしまうと四方八方から攻撃されてつらくなります。このことは全ステージ通していえるのでしっかり覚えていてください。

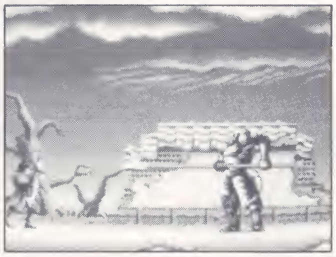
さてスタートしたら気合いを溜めつつ進むとザコが出現します。問題はないですね。途中、空中からわく敵ザコ（白い忍服のヤツ）は完全に実体化しないと倒せないので倒したつもりで突っ込んでしまわないように。この辺りは弱いザコばかりなので、あまり気合をためずに剣を振り回しながら地上をざくざくと進んでいくほうが安全。塀の上に現れる白忍者に対しては下手にジャンプして戦いを挑むより落下した所を狙って倒すようにしましょう。ただし真上からの攻撃には注意が必要です。



白忍には最初は注意が必要。

襲いくるザコ忍をなぎ倒しつつ進んでいくと石灯篭が立ち並ぶ場所になります。ここは最初のラッシュです。左右からザコ忍が大勢でてきますが落ち着いて敵の動きを見切れば大丈夫。万が一くらってしまっても灯篭に隠されている命を取ればひと安心。

中ボス



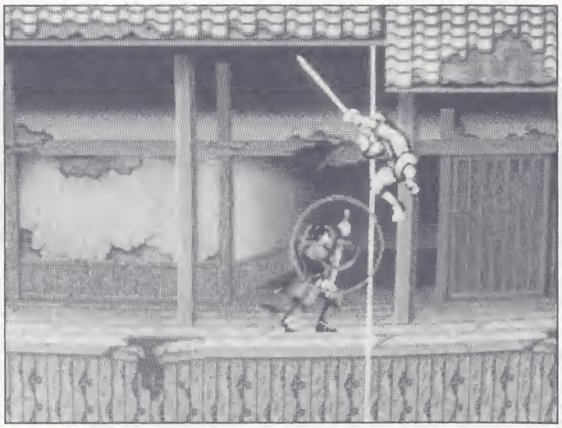
この位置で気合を放ちます。

石灯篭地帯を抜けた所で中ボス登場です。ここは気合を最大まで溜めた状態で中ボスを出現させるようにします。

中ボスが出現したらすぐに画面の左はじに逃げ、気合を1発お見舞いします。このときあせって早く気合を放ってしまうと敵は当たり判定がないので意味がありません。動き出してから気合を打つようにしましょう。最初の一撃を打ったらすぐさま次の気合を溜めて、最大になったら放ちます。これを3回くり返せば中ボスは倒せます。間違っても槍の届く範囲に近寄ってはいけません。遠くから気合で倒しましょう。確実に気合をくらわせていけば追いつめられる前に倒せます。

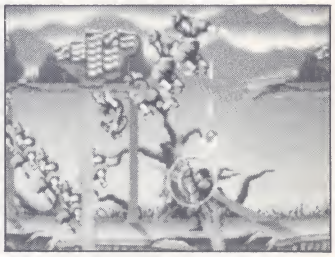
中ボスを倒すと剣力アップの刀のアイテムが出ます。これを取れば後々の戦いも楽になるはず。

その後、廃屋に突入します。屋内は一段高くなっていますがこのとき大ジャンプで登るとザコに下方のスキをつかれて危険です。小ジャンプで登りましょう。屋内では天井から縄を伝って敵が降りてきます。この敵はもたもたしていると次から次へと出てしまいます。左右からはさまれるとやっかいなので降りてくる敵を防御ではじき飛ばし2人まとめて倒して素早く進んでしまいましょう。



こんな感じで1回はじき飛ばします。

アイテムの箱に隠れた敵を倒し、段を降りて少し進むと前方に突然白忍が現れます。出現と同時に左に下がり気合で吹き飛ばします。そして数珠つなぎになった忍者群が右から出てきます。忍者群は自分を狙って小刀を大量に放ってきますので画面中央で左側を向き小刀をすべて防御ではじきます。忍者群の先頭が自分に向かってきたら気合を放ちます。こうすれば忍者群を一撃のもとに葬り去れます。



ここで小刀をはじきます。

ザコ忍をなぎ倒しつつ大仏の所まで来るとまたもや白忍が突然3人も現れます。ここも前と同じに出現と同時に左に戻って気合で3人とも一網打尽にしましょう。

ボス



現れたらすぐ戻って気合いをうちましょう。

さて大仏の前でスクロールが止まるといよいよ1面ボスくの一の登場です。くの一は飛び回りながら火球を出してきます。本体自体に当たり判定はありません。

くの一が飛び回るのを追いかけてジャンプをしまくるのは大変あぶない。ここは画面の右すみにしゃがんでチャン



右はしにしゃがんでチャンスを待とう。

ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行
（3月号）

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　）	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　）	
希望する賞品の番号	

キリトリ線

ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行
（3月号）

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　）	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　）	
希望する賞品の番号	

キリトリ線

大　募　集!!

☆ゲ屋でやってほしいイベント☆

ゲ屋ではみんなに喜んでもらえるようにいろんなイベントを企画してるけど、みんなからもどんなことをやってほしいか教えてほしいんだ。必ず実現するように頑張るからどんどん送ってね。なるべく具体的に書いてね。

楽しいイベント企画を送ってくれた人に抽選でテレカ20名、ステッカー・ポストカードをセットで30名にプレゼント!

キリトリ線

キリトリ線

◆GAMEST◆3月号プレゼント◆

◆79ページのゲーメスト3月号プレゼントの応募用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。表側に希望する賞品の番号を忘れずにご記入ください。

Ⓐ：ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？
①書店　②ゲームセンター　③その他

Ⓑ：１番よかったコーナーは？

Ⓒ：おもしろくなかったところは？

Ⓓ：今月号の攻略法で役に立ったゲームは？

Ⓔ：あなたが今、１番燃えているゲームは？

Ⓕ：攻略してほしいゲームは？

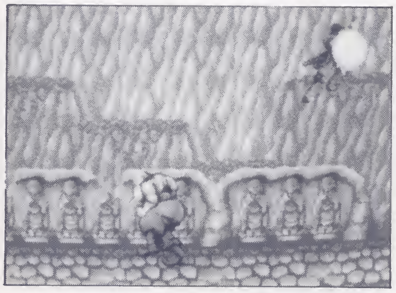
Ⓖ：読者のページ（ゲーメストアイランド）についてお聞きします。
現在載っている文章・イラスト・コメント及び各コーナーについて面白いと思うところ、よくないと思うところ、こうしてほしいところ、などを書いてください。
）

Ⓗ：あなたのご意見ご自由に！（P.N.　　）
アイランドへの投稿もどーぞ。

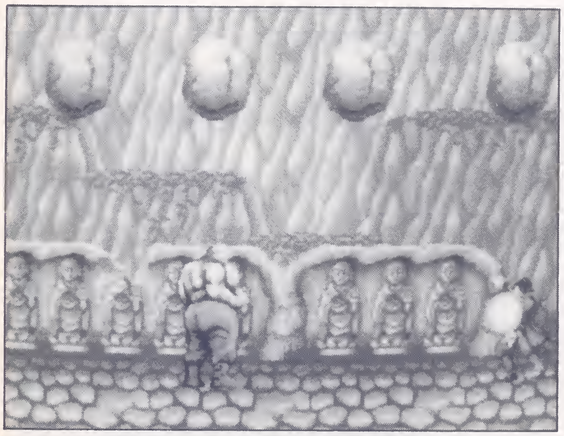
スを待ちましょう。気合を溜めつつ、くの一が近づいてきたら攻撃をします。
動きは出現から数えて18回移動して出現地点に戻ることをくり返します。しゃがんでいないと当たってしまう弾もあります。また、攻撃したあとすぐさま防御姿勢にうつらないと弾でダメージを受けてしまいます。あせらずに倒せば必ずノーダメージで抜けられます。がんばってください。

すてえじ弐

山道での戦いです。まずは石灯篭から出る赤い命を取ってほっとひと息。次からの戦いにそなえましょう。
命を取るとすぐさま巨大な岩がプレイヤーめがけて転がってきます。しかしこの岩は見かけとはうらはらにやわらかいので剣で切ってしまってください。飛び越えてしまってもいいでしょう。


突進されるの図。お地蔵さんの切れ目に注意。

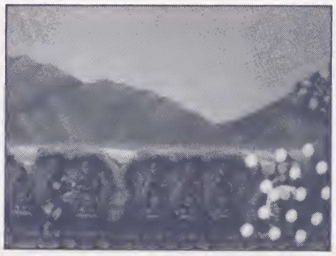
巨岩と一緒に赤い忍者が出現します。赤忍は倒すのに手間どっていると小刀を投げてくるのでさっさとかたをつけてしまいましょう。
山道が一段落してお地蔵さんのある広場に出ると爆弾を落とす忍者が現れますので爆弾は防御でよけましょう。そのあと大男が突進してきます。地上を歩いているとモロにタックルを受けてしまいますので、お地蔵さんが見えたらすかさずその上に乗りそのまま進んでいきましょう。しかしお地蔵さんには切れ目があり、切れ目から地面に落ちるとちょうど大男が突っ込んでくるという実にいやらしい演出になっています。上手に切れ目を飛び越えて大男を出現させてください。
男との戦いは地上をさけてお地蔵さんの両端どちらかに常にいるようにしていれば体当たりはくらいません。気合をため続け、大男が岩石落としの体勢に入りジャンプしたときに気合を放ちます。岩石落としはタイミングよく剣を振り回していれば岩を壊すことができます。ただし、真上からの岩は切るタイミングが難しいので注意。大男は最大の気合2発で倒せます。


岩石落とし。剣で切れます。

大男の猛攻をくぐり抜けると再び山道が続きます。ここでも大男が火を吹き待ち構えています。大男のいる石段より2段下で、気合を溜めて攻撃すれば簡単に越えられます。


炎も防御でかわせます。ここは安全。

2度目のお地蔵さんが見えてくると今度は大男と火筒を投げてくる老人とのコンビネーション攻撃です。大男と老人は現れるとまず上下に重なります。このときがチャンス。お地蔵さんが見えたら気合を溜めておき敵が重なり合ったら気合一閃、これで老人のほうはお陀仏です。大男1人になったらこっちのもの。間合を大きく取り気合をお見舞いしてあげましょう。老人が火筒をバラまき始めてしまうと危ないので速攻で倒してください。

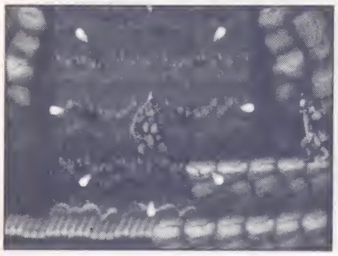

先手必勝！これで1対1の勝負だ。

大男と老人が出したアイテムを拾おうとして進むと空中に突然黄色い忍者が現れ小刀を投げては消えます。ここは画面を止めて1人出しては倒し進む、というくり返しでいきましょう。合計5人出現しますので確実に倒してください。

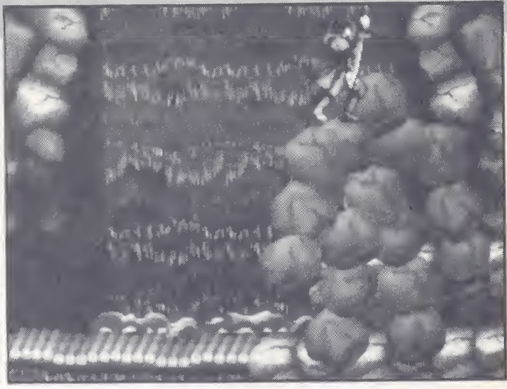

空中から現れる黄忍。1人ずつ倒していこう。

ボス

妖しげな滝の流れ落ちる洞窟に入るとボスの岩山魔人が登場します。こいつは念力で岩を自分のまわりに集め、岩製の巨人をつくり襲いかかってきます。本体に一定ダメージを与えると岩がはじき飛び中心に魔人が現れます。魔人に気合を放つと、打ち返しをしてきます。すぐに防御体勢をして身を守ってください。魔人に攻撃を与えるとまた岩が集まり巨人になります。一定時間何もしないでいても岩巨人に戻ってしまいます。ですから魔人本体になったとき強い気合を打とうとしてねばるとせっかくのチャンスを一回無駄にしてしまいかねません。あまり欲張らずに地道にダメージを与えていきましょう。岩巨人に戻るとプレイヤーに接近しパンチをします。このときは大ジャンプで気合を溜めつつ岩巨人を飛び越しましょう。画面の隅に追いつめられないようにしてください。万が一追いつめられても岩巨人の上に飛び乗って逃げられます。あわてずに反対側に抜けましょう。

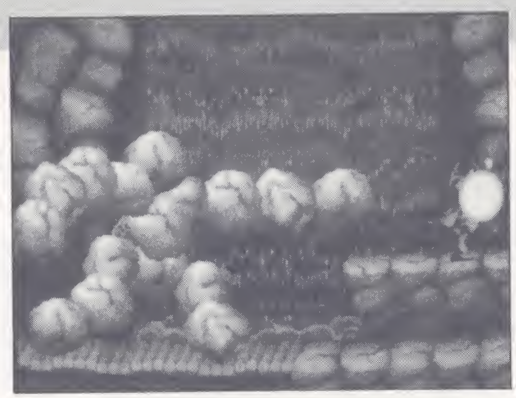

気合のあとすぐ防御しないと打ち返しが。

剣豪



岩自体に当たっても痛くはないのでした。

飛び越えながら、気合を放ち追いつめられそうになったら再び飛び越える、これのくり返しで岩巨人と魔人本体にダメージを与えましょう。



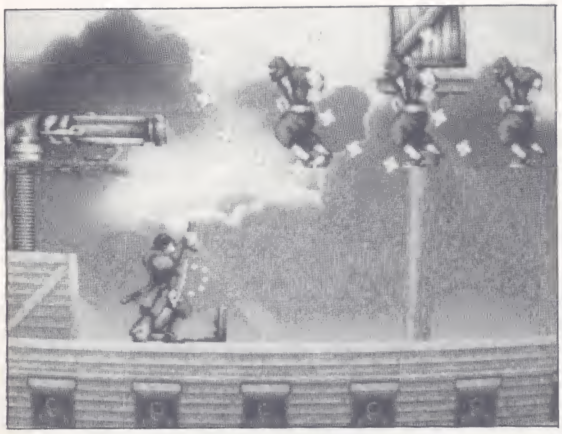
パンチの図。これは当たると痛い。

すてえじ参

いよいよ戦いも中盤に突入します。舞台は敵の南蛮船、そして秘密の洞窟です。気を引きしめてかかりましょう。

ステージが始まるとまず青忍が現れます。青忍はジャンプして3ウェイの手裏剣を投げてきます。出現した直後に倒せれば問題はないのですが、手裏剣を投げられてしまったら下手に倒そうとせず手裏剣だけはじいて青忍はやりすごすほうが安全です。

赤い命の入った箱をすぎると青忍が3人現れ手裏剣を放ってきます。ここは例によって青忍の出現と同時に左に戻り防御で手裏剣だけよけましょう。進みすぎると真下から体当たりの直撃を受けるので注意してください。



倒そうとしないほうが無難。

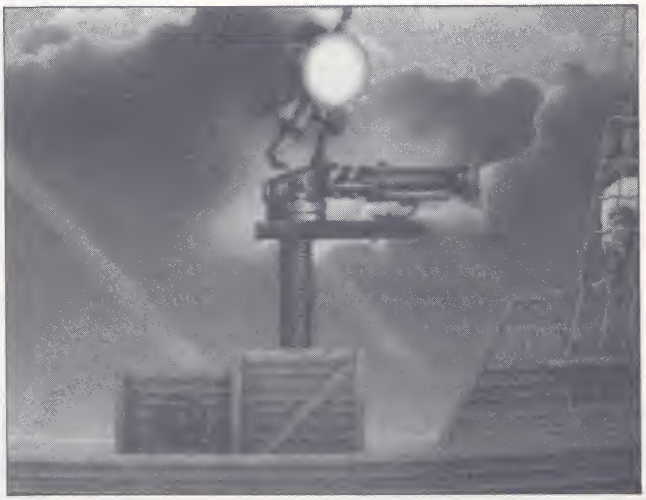
ミサイル砲台を越えたところの上方の箱に1UPがありますので忘れずに取りましょう。



1UP人形。ありがたや。

1UPを取りミサイル砲台がすべて画面から消えるくらい進むと鉄球を振り回す大男が待ち構えています。大男は鉄球をプレイヤーに向かって投げてきます。最初の2投は画面の真ん中までしか届きませんのでこのとき気合で倒してしまいましょう。その後3、4投は画面の左はじまで届く遠投ですがタイミングよく大ジャンプすればかわせます。

鉄球の次は炎です。火吹き大男が高場で行く手を遮っています。近づいて倒そうとすると炎に焼かれる危険性がありますが、大男のすぐ前にあるミサイル砲台の上は安全。2人まとめて気合を浴びせてあげましょう。



ここから気合で大男を倒します。

火吹き大男を倒し進んでいくと敵の秘密の洞窟に突入します。青忍が襲ってきますが軽くあしらってください。

次に空中より赤忍がプレイヤー目がけて突っ込んできます。これは1人ずつ倒していかなくても防御姿勢のまま走って体当たりで倒せます。



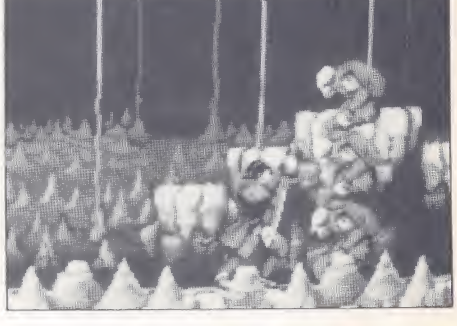
どんどん走っても大丈夫。

途中、石灯篭が1つありますがワナなので無視しましょう。

立ち並ぶ石灯篭のところまでくれば赤忍ラッシュは終わりです。灯篭のアイテムを取ってください。前方からザコが大量に現れますが問題はないですね。

そしてスクロールが止まると前に一度登場したことのある火筒を投げてくる老人が3人現れます。

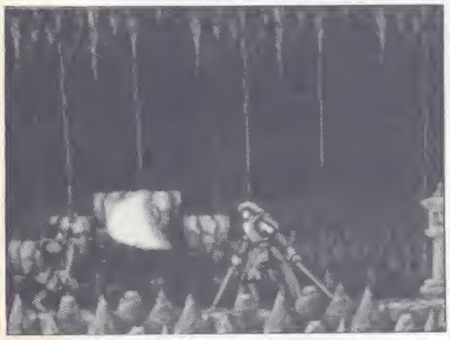
老人は1人ずつ現れ、次に3人縦一列に並びます。このときまでに気合を最大に溜めておきへばりついて攻撃します。至近距離から気合を放たないと3人まとめて倒せないので注意してください。1人ずつ出現しているときは判定がないので一番左側の老人のところで気合を溜めて待っているのがいいでしょう。



このくらい近くから気合をうちます。

一難去ってまた一難、今度は2刀流の剣士が現れます。早い動きにまどわされないように。

最初に右側から剣士が襲ってくるので気合をお見舞いしましょう。マイキャラは常に画面中央の地上にいるようにします。剣士が突進してきたら防御ではじき飛ばします。すると剣士はウェーブを2発



剣士のウェーブ。超いたい!!

出しますのでしゃがんでよけましょう。
次に剣士は必ずマイキャラを大ジャンプで跳び越しますのですかさず背後から気合を浴びせてください。
剣士は最大の気合3発で倒すことができます。

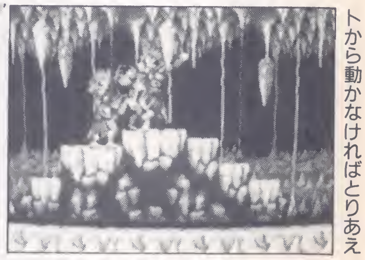
ボス

さていよいよ中盤までの最大のヤマ場、3面ボスの疾風兄弟青闇と赤闇の登場です。
まず青闇から攻略していきましょう。
青闇は突然現れブーメランを2回投げては消えます。現れてすぐに攻撃しようとするとブーメランをくらってしまうので、気合を浴びせます。2回防御ではじいてから、気合を浴びせます。青闇が出現したら即座にそっちのほうを向かないとやはりブーメランをくらってしまいます。

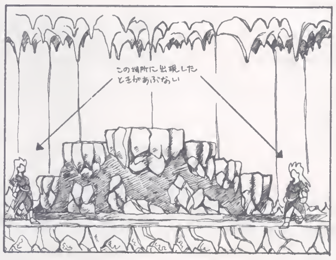
赤闇は現れては念力で岩つららを大量に落とします。そのうち赤いつららは地面に落下すると燃えて火の海になるので地上にじっとしているのは好ましくありません。赤闇本体は特に攻撃をしてくるわけではないので青闇ほど、とっさの操作が必要ではありませんがつららには注意しましょう。

ブーメランやつららのよけ方はいいのですが問題は敵の体当たりです。プレイヤーがいる場所に出られてはたまりません。体当たりをよけようにもつららだらけでどうにもならない、これではお話になりません。

そこでつららにも当たらず敵の出現もないポイントをお教えしましょう。写真を参照してください。ここのポイントから動かなければとりあえず安全です。ものすごく至近距離に敵が出現しますが、くらいませんのであわてて動いてしまわないようにしましょう。至近に赤闇が現れたときはそのまま攻撃しまくればいいのですが青闇の場合はきちんとブーメランを2回防御してから攻撃しましょう。


▼こんな状態でもくらいません。

しかしこの場所にも1つだけ問題があります。図の位置に青闇が現れると下半身にブーメランをくらってしまいます。このときだけは地面に降りブーメランをよけてください。さらに赤闇と青闇が同時に現れた場合、地面に降りるとつららの炎のえじきになってしまいますので、ブーメランをジャンプでよけます。かなりタイミングがシビアですががんばってください。ここまでダメージを受けずに来ていれば一撃や二撃はたえられますからあきらめずに戦いましょう。




▼一番危険なパターン。ブーメランをよけよう。

今月のまとめ

とりあえず今月は3面までの攻略でしたが、もう一度ゲーム中を通してのポイントをあげておきましょう。
①常にボタンを押し続け気合を溜め、防御の状態にしておく。
②少しずつスクロールさせて確実に画面内の敵を倒していく。
③パターンを覚える。
特にこの3つが大切です。覚えておいてください。
2面までは比較的やさしいのでハマるところも少ないはず。3面もボスはつらいですが慣れればきっと越えられるでしょう。
後半の4面からはいきなり難しくなるため気合を入れて攻略しようと思いますので乞うご期待。みなさんももっと簡単な攻略法を見つけたら教えてくださいね。それではまた来月お会いしましょう。

トップをめざせ!

爆烈大攻略 君はどこまで本物らしく走れるかな

——初心者上達完走優勝だぁ〜攻略——





速く走るためにはまず操作を覚えて確実に減速、加速できないとね。無茶な走行はロスタイムにしかならないぞ!!

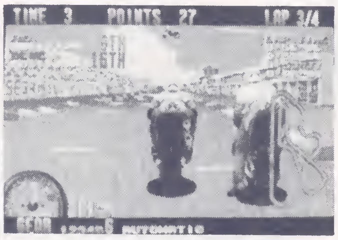
本物らしく走ろう!

「スピード感がないよ」という人がいるらしいが、その人は何か間違っているよね。今までのゲームが速すぎたのだから。実際にはこんな感じですよね。まあ、コースのそばに建物とかがないからということもあるけど、プレイしたことのある人なら、これ以上速くされたら特にS字のようなところで操作ができなくなるということがわかると思います。そんなのって実際ないでしょ！

とにかく本物のように走ることです。マジに面白いから。コースも4周だし、やっていればコースも覚えるしね。

あとはライン通り走り、優勝することです。

今回は、オートマ中心に攻略をしますが、ラインはマニュアルと変わらないので、一応シフトチェンジのポイントも入れておきますので、オートマにあきた人は、やってみてください。



止まっているやつのそばを全開で…。

正確に、そして効率よく走ろう

まずは正確に走ることを考えます。といっても何を正確にするかというと、操作と、走行ラインです。



ピット前を300km/hで走る!!イエーイ!!

正確な操作というと、マニュアル車では、シフトチェンジ、オートマ車では、アクセルワーク。共通なのは、ブレーキングと、ライドオンタイプ時の乗り方です。

シフトチェンジは、タコメーターを見ながら、レッドゾーンに入る手前ぐらいでシフトUP。コーナーに合わせて減速したときのスピードに合わせてシフトダウンをし、一番加速力の出る状況にしていきます。シフトチェンジのポイントを覚えてしまえば、あとはライン通りに走ることで安定してきます。

アクセルワークは、緩めるときはすばやくすればいいのですが、加速するときは、一気にかけず、少しずつアクセルをあけていきます。特にコーナーの出口では気をつけなければなりません。マニアックなところでは、レッドゾーンに入らないようにアクセルを調節しながら走るのも面白いものです。

ブレーキングは、路面に対して直立しているとき、アクセルをOFFにしブレーキをするのが一番ききます。特にヘアピンのようなところでは、短時間で減速しなければなりませんから、アクセルOFFでブレーキ、コーナーへという動作を瞬時にすることになります。

よく考えると、ブレーキを使うところは、ヘアピンだけなので、覚えてしまうとかなり強いですね。

乗り方（自分のキャラクターのライディングの絵のことです）は、特に何もないときは、直立にしておくことです。

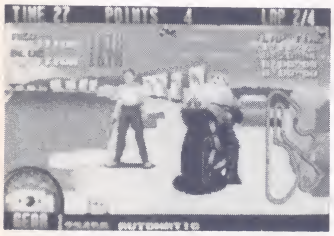
傾いている状態で加速や減速をした場合、直立状態よりききが悪いです。具体的な例として、コーナーへ進入するとき、傾きながらコーナーへ進入し、ブレーキングをしたときとか、コーナーの出口で、マシンを起こさずに加速し続けたりとかというときです。

意味もなくよけいな動作をしないということです。

残るはライン通りに走ることですが、これは次ページのコース図を見てもらえばいいでしょう。私はこのラインでそこそこ速く走れているので、とりあえずこのラインをおススメします。

ラインを覚えるときのことですが、最初から全開で走らず、指定しているスピードを20〜30km/h下まわるぐらいで走ります。アクセルを少し緩めて走ればよいでしょう。

そのスピードでライン通りに走れるようになったら、少しずつアクセルをあけていき、スピードを上げていきます。



ご苦労さま。さてレースにもどるかのお。

これまでが、正確に走るための知恵でした。

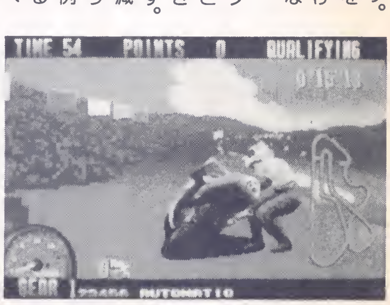
さて効率よく走るということですが、これは、エンジンが一番力を出してくれる回転数（レッドゾーンの手前ぐらい）のところでシフトチェンジできるようになることです。シフトダウンしたときでも、アクセルは全開にせず、コーナーのスピードに合わせて、アクセルを少し緩めて、エンジンをまわします。

ほとんど本物のようですね。エンジンを壊さないように走るという感じです。マジに気合入れて走るとかなり熱くなりますね。

ライン通り走れないという人へ

これは多分、コーナーの切りかえしの周辺で起こっているのではないでしょうか。原因は一つ、切りかえしのタイミングがおそいのです。コーナーに入ってからマシンを倒し込んでもおそいのです。

特にS字のようなところは、コーナーを抜ける前に引き起こし、すぐ逆へ倒し込まなければなりません。ライドオンの場合、筐体に乗らず、またいで、手だけで操作すればすばやく切りかえせると思います。



くそ〜っ！コースアウトしちまったぜ！

攻略マップの見方

コース図を見てください。スタートの位置から始まって番号がコースわきに記してあります。この番号は、文章のほうの番号と同じなので、ラインをたどりながらその番号の文章を読んでください。

予選……

マニュアルでいく場合は、6位スタートあたりまでならそれほどプレッシャーはかからないと思います。オートマの場合は、敵車が速いので3位以内には入りたいところ。

基本的には本戦と変わらないので、ラインなどは本戦用を使ってください。

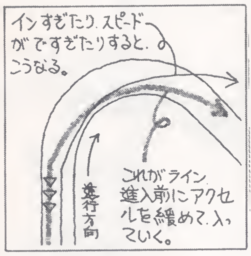
スタート……

特に問題はないと思います。

まあ気をつけるとしたら、自分のキャラで前が見えないので前のライダーとぶつからないようにすること。そうするには、すぐ左へ寄っていくことです。第1コーナーの準備のためですが。

1 第1コーナー

●オートマ

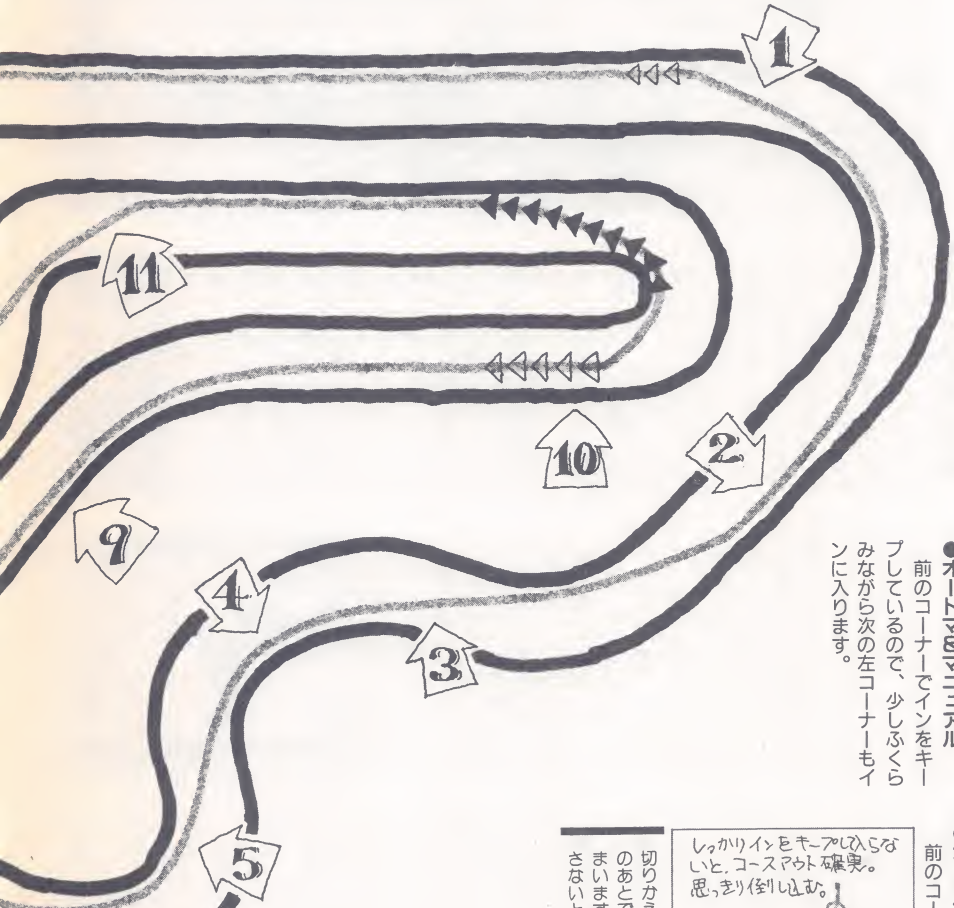


目いっぱいアウトからコーナー手前でインへ入る、おくれるとインに入れず、コーナーを抜けたあとコースアウトします。

全開加速のまま突っ込みます。アウトから一気にインへ、いっぱいに倒し込みます。

●マニュアル

まだ加速中、シフトUP中なので、加速しながら5速で突っ込みます。



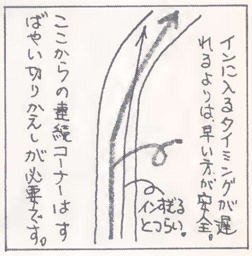
2 第2コーナー

●オートマ

第1コーナーのあと、バイクを倒したままインに入っていきます。クリッピングポイントをすぎたらバイクを起こし、急いで逆に倒し込みます。

●マニュアル

第1コーナーを抜けたあと、6速にし、そのままライン通り突っ込みます。



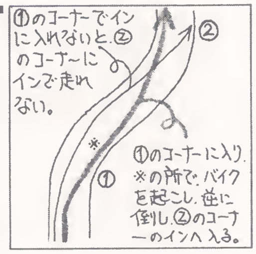
クリッピングポイントを過ぎたらすぐ起こして、S字コーナーの最初の左コーナーに入るために急いで左に倒します。

3 S字コーナー入り口

●オートマ&マニュアル

S字全体は、全開で抜けます。あとはライン通りです。

入り口のところは、アウト＝イン＝インと走ります。バイクは倒しながら次の左コーナーを抜けます。



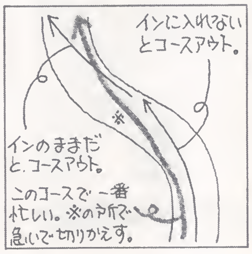
ミドルから入ってインをキープしつづけます。

4 S字コーナー中間

●オートマ&マニュアル

前のコーナーでインをキープしているので、少しふくらみながら次の左コーナーもインに入ります。

このコーナーは、抜ける前にバイクを起こしS字の出口の右コーナーのためにラインをインからミドルへとります。

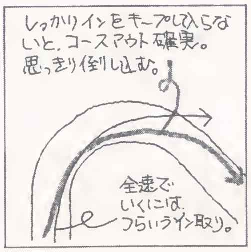


インにはりついたまま抜ける。S字出口のコーナーのためのラインを通ります。

5 S字コーナー出口

●オートマ&マニュアル

前のコーナーを抜ける前からバイクを起こし、出口のコーナーに入る前にフルに倒し込みます。中間から出口にかけて、0.5秒で切りかえしって感じなので、ちょっと経験が必要になります。最初はアクセルを緩めて抜けるようにしましょう。

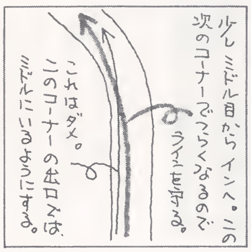


切りかえしがおくれると出口のあとでコースアウトしてしまいます。かなり早く左に倒さないといけません。

6 緩い左コーナー

●オートマ&マニュアル

S字の出口のあと、ミドルにラインをとって直線的に抜けるように走ります。ラインはミドル＝イン＝ミドルという感じです。

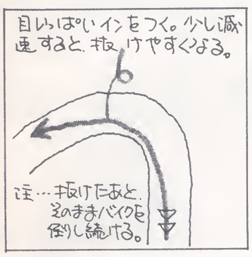


バイクをあまり倒さないようにし、直線的に走れるようにします。

7 連続コーナー その1

●オートマ&マニュアル

ミドルからインへ入ります。全開でいく場合、かなりインをつかないと次のコーナーでインをとれないので、少しアクセルを緩めたほうがトータル的にはタイムロスが少ないと思います。

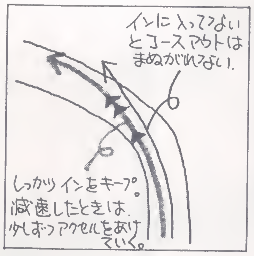


ここは目いっぱいインをつきます。

8 連続コーナー その2

●オートマ
その1のほうのコーナーを抜けたあと、ミドルにふくらんで、インへ突っ込みます。クリッピングポイントを越えたところでバイクを起こしながらアウトまでふくらんでいきます。

●マニュアル
コーナーに入る前にアクセルを少ししぼり、5速にする。クリッピングポイントを通過したらフルアクセルにし、シフトUPをして抜けます。



全開で抜けるのは、ちときびしいので、少し緩めて抜けます。コースをいっぱいに使って加速していきましょう。

9 ストレート後の高速コーナー

●オートマ&マニュアル
コースの右側を全開で走ります。このまま右側をキープしながら右へ曲がります。

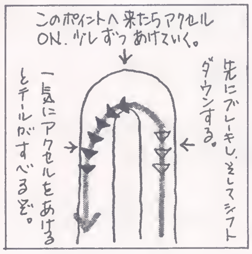


特に問題はないと思います。スピードがでているので、右に曲がるタイミングに気をつければいいでしょう。

10 ヘアピン

●オートマ
ヘアピンに入る前にアクセルOFFとフルブレーキングを完了させます。少なくとも150km/h以下にならないようにします。減速し終わってからバイクをフルに倒しヘアピンに入ります。クリッピングポイントを過ぎたらアクセルをあけていきます。一気にあけると少しロスします。

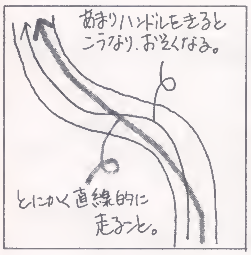
●マニュアル
直線でアクセルOFFで、シフトダウン、3速まで落としフルブレーキング。最初は十分に落として曲がるようにして抜ける感じをつかみます。クリッピングポイントを越えたところでフルアクセル、シフトUPしていきます。



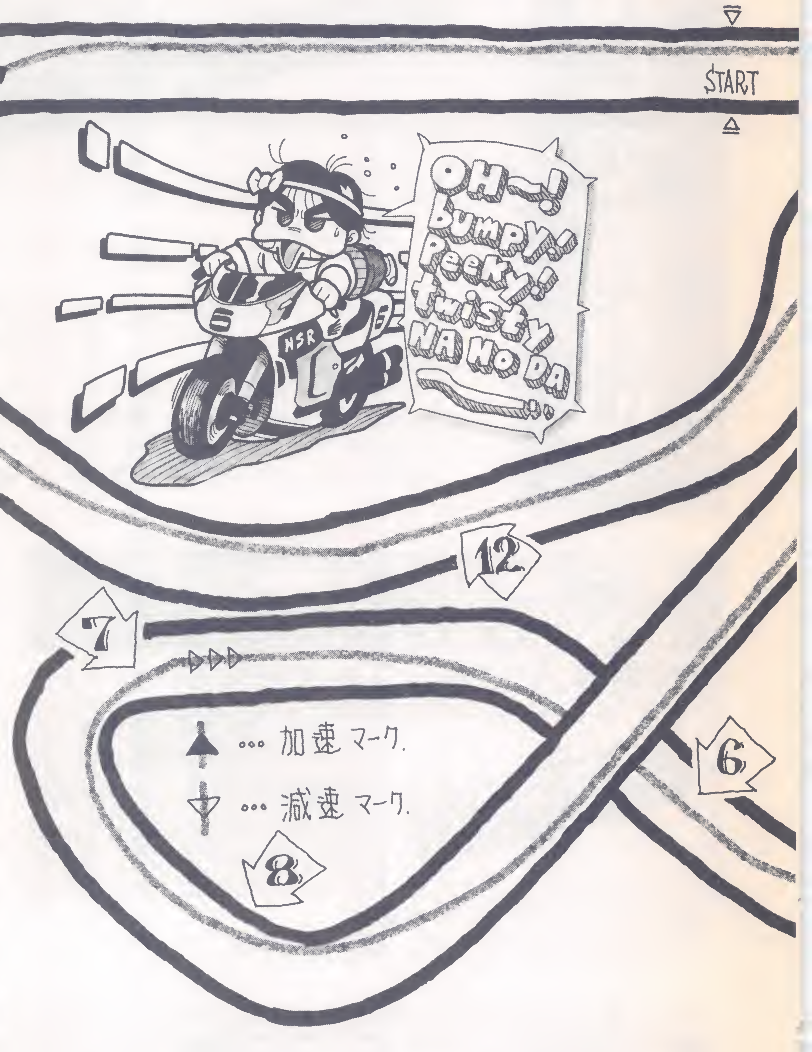
ここがきれいに抜けられるようになると気持ちがいいですからねえ。練習するしかないでしょう。

11 かるい左右コーナー

●オートマ&マニュアル
ここはライン通りに抜けるだけです。できるだけ直線的に走るようにします。
ここはアップダウンするところなので、けっこう気持ちのいいところです。

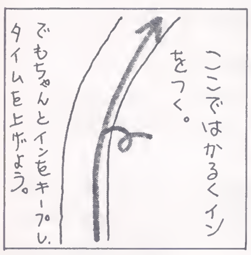


簡単そうなところだけど、きちんと走らないとタイムにしっかりでてきます。



12 高速コーナー

●オートマ&マニュアル
ただ直線的に走るのみ。あとは何もありません。ここを曲がりながら最終コーナーのことを考えていましょう。

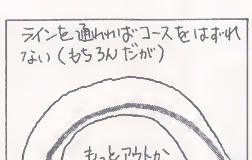


ミドル=イン=ミドルぐらいでいいでしょう。あまり倒さないようにして抜けます。

13 最終コーナー

●オートマ
コースいっぱいに使って、曲がることができれば全速でいけると思うのですがまだ完璧でないので、倒す前にアクセルを少しOFFにしてつっぱしります。
抜けるときもコースいっぱいに使って加速していきます。

●マニュアル
コーナーに入る前にアクセルを緩めて、4速にシフトダウンをして入ります。中盤すぎぐらいでどんどん加速を始めて5速、6速と、うまくアクセルをコントロールして(エンジンの回転数に気をつけて)抜けていきます。



ガマンのアクセルワークをしましょう。

メインストレート

コースの左側をフルアクセルで走ります。ここはマニアックに、身体を小さくしてみてはいかがなものでしょう。
タイム的には、ラップタイムで46秒前半、マニュアルなら45秒台を狙っています。ミスがなければ難しくはないのですが…。経験値をかせいでうまくなりましょう。
基本的に1人プレイでやるのがいいと思います。そのほうが、よけいな気をまわさないでできるので、上達も早いと思います。
がんばってみてください。

KICケイアイシー

ゲーマーの知的好奇心を満たすベストパートナー

さらに進化して新登場

誰にも負けない!!
KIC'S-91
キックス・キューイチ



- ●2、4、8、方向切換付、ジョイスティック
- ●コイン、1P・2Pスタートボタン
- ●各連射のON/OFF切換ボタン
- ●連射スピード、VR及び確認LED
- ●RGB or 音声出力DIN8
- ●電源セルフチェックLED
- ●ヘッドフォンor音声出力端子
- ●ステレオ／モノラル切換スイッチ
- ●BOX内スピーカーON/OFFスイッチ
- ●音量メインVR
- ●RGB、レベル調整VR

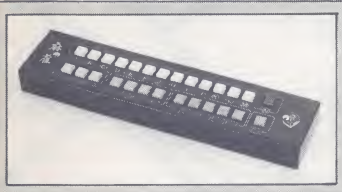
ズバリ!!賢いゲーマーの賢いきゅーいち。

★電源出力ラインには全てヒューズを入れ基板等の故障を未然に防ぎます。
★電源セルフチェックLEDにて、出力チェックが一目で判ります。
★音声はRGB、ベッドフォン端子、RFモジュール(オプション)より、ステレオ／モノラル(切換SW付)で出力され、全てテレビのスピーカーより出ます。(接続コード付)
★連射ON/OFF、LEDで連射スピードが一目で判ります。
★新開発、フルカラービデオコンバーターで、より鮮明な画面でゲームが楽しめます。又、画像調整、電源の＋5V調整等、全て外部より出来ます。

(保証期間)：お買い上げ日より6ヶ月間

◆ゲーム基板も豊富に取り揃えています◆
君の欲しい基板、もしかしたら…!!

超お買得、PCBリスト送付中!!(請求はハガキで!)



別売付属品
麻雀パネル(ハーネス付)
91に接続すれば、麻雀ゲームも思いのまま!!

各種インターフェースコードあり
※ファミコン、PCエンジン、メガドライブ等

KIC'S-91はA・B・Cの3タイプより選べます

タイプ**A** **¥35,000**ビデオ対応(VHF、オプション)
付属品 ステレオコード、ビデオコード、調整棒
※ビデオ入力端子の有る家庭用テレビ使用

タイプ**B** **¥29,000**(RGB専用)
付属品 ステレオコード、RGB21/15Pコード、調整棒
※21P及び、15kHzモードの有る15Pディスプレイ

タイプ**C** **¥38,000**(タイプA、B両方対応)
付属品 ステレオコード、RGB21/15Pコード、ビデオコード、調整棒
※家庭用テレビ、RGBテレビ

オプション **¥2,000**(タイプA・CのVHF対応)
※家庭用テレビ1ch/2ch使用、接続コード付

※詳しい資料、在庫価格表は62円切手×3枚を同封のうえ下記までお申し込み下さい。

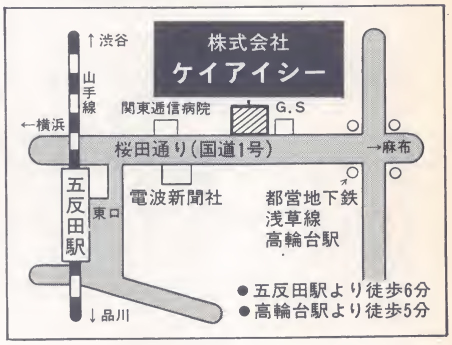
★商品のご注文は現金書留をご利用下さい。
注文の際は在庫確認の上、住所・氏名・電話番号・希望する商品を明記し、商品の合計金額＋送料(一律¥500)を添えてお申し込み下さい。お申し込み5日以内にお届け致します。

★『きっくす倶楽部』会員募集中!!
会員には会員カード(スタンプ式)や3ヶ月に一度のサービス情報等、楽しい企画がいっぱい!入会希望の方はハガキでお申し込み下さい。

コントロールBOX KIC'S-91
▶▶▶取扱販売店◀◀◀

中部地区	宇宙堂	☎052-916-1407
関西地区	テクナート	☎06-643-7641
九州地区	パワードサービス	☎092-572-4110

●営業時間 午後1時～7時
(日・祭日は昼12時～午後6時)



KIC株式会社ケイアイシー ☎03-3448-0832・FAX.03-3447-9134
〒141 東京都大崎郵便局 私書箱11号〔東京都品川区東五反田4-7-26 塚本ビル1F〕



HI-ENTERTAINMENT GAME SERIES
HI-SIMULATION HI-GRAPHICS HI-RESPONSE
スピード快楽者(エピキュリアン)よ、ランドスケープの開拓者たれ!
Rad Mobile
ラッドモビール
天下無敵の激走レーシング!!
▼夜間走行を演出するヘッドライト!
都会の夜を彩るネオンのきらめきも、忠実に再現!
▲ウインドーの曇り具合まで再現した、雨中走行シーン!
▲遠くの景色が浮かび上がる幻想的な霧のステージ!
◆全身を駆け抜けるロードレースの実感!!
ハイウェーを高速で走り抜けるリアルな走行感覚はもちろん、雨や霧、夜間走行シーンなど、超リアルなビジュアル表現でプレイヤーをゲームスタート直後から魅了する 今までにない爽快感とルール無用の「Rad Mobile」。大陸横断レースの醍醐味を、思う存分楽しめます。
32ビットCPU搭載
「システム32」第1弾!
●デラックスタイプ●
SEGA
株式会社 セガ・エンタープライゼス
本　社　東京都大田区羽田1-2-12 〒144 電話03(3743)7432(国内販売事業本部)
電話03(3743)7438(海外販売事業本部)
電話03(3743)7433(AM施設事業本部)
電話03(3743)7533(総合レジャー開発本部)
札幌支店　札幌市豊平区豊平五条3-2-34 〒062 電話011(841)0248(代表)
関西支店　大阪府豊中市豊南町東2-5-3 〒561 電話 06(334)5333(代表)
博多支店　福岡県福岡市中央区白金2-5-15 〒810 電話092(522)4715(代表)

▶League Bowling

[ジョイジョイキッド]
ブロックだらけの塔の中、
知恵と勇気で上がっておいで。



▶Joy Joy Kid

[ザ・スーパースパイ]
テロ組織を粉砕すべく、
唯ひとり敵の中へ。

3次元立体サウンド機能
スフェロシンフォニー搭載



▶The Super Spy



[サイバーリップ]
軍用コンピュータが暴走、
コロニーは魔の要塞と化した。

3次元立体サウンド機能
スフェロシンフォニー搭載

▶Cyber Lip



[ラギ]
不思議な世界に展開する、
華麗な冒険。公開迫る！

3次元立体サウンド機能
スフェロシンフォニー搭載

▶Raguy

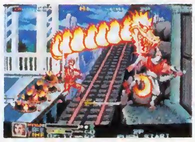
—今後も続々登場、乞うご期待！—



マジシャンロード
魔の世界へ。



ライディングヒーロー
頂点をめざせ。



ニンジャコンバット
闇を斬れ。

28,000円/マジシャンロード・28,000円/ライディングヒーロー・32,000円/ニンジャコンバット・28,000円/ザ・スーパースパイ・32,000円/サイバーリップ・28,000円/ジョイジョイキッド・28,000円/リーグボウリング・30,000円、以上の料金は、すべて標準価格(税別)です。別途、消費税3%が加算されます。

「ネオ・ジオ」なんでも相談室☎06-338-8188開設中！

The Future Is Now
SNK

うれしいニュースだ！

【通信販売のお知らせ】

全国に拡がる「ネオ・ジオ」ファンに朗報！一部地域で購入困難だった「ネオ・ジオ」本体、ソフト、オプション類が"通信販売"でお手軽にお求め頂ける様になりました。お届けは手続き終了後一週間程度(送料当社負担)です。ぜひご利用下さい。

●分割払いご希望の方は、

下記「ネオ・ジオ」通販部・通販フリーダイヤルまでお問い合わせ下さい。
おりかえし、詳しいご案内と、通販分割払い申込書をお送りします。また、おハガキによるお申し込みは、住所・氏名・TEL・年齢に分割払い希望とご明記の上、「ネオ・ジオ」通販部までお送り下さい。追って必要資料をお送りいたします。

●分割払い時のご注意●

分割払いのご利用はご購入商品の合計価格が50,000円を越える場合に限らせていただきます。ご購入商品の組み合わせ、分割回数につきましてもご希望をお聞きしております。お気軽に通販フリーダイヤルまでお問い合わせ下さい。

- ご契約時に簡単な査定をさせていただきます。また未成年の方は保護者の方の承諾が必要となります。あらかじめご了承下さい。
- 商品の返品は到着後1週間以内とさせていただきます。

●一括払いご希望の方は、

下記、申し込み用紙を切りとって、必要事項ご記入の上、次のいずれかの要領で「ネオ・ジオ」通販部までお申し込み下さい。

1. 現金書留でお申し込みの場合は、
   現金書留用封筒に、申し込み用紙と商品代金を同封の上、ご郵送下さい。
2. 郵便為替でお申し込みの場合は、
   お近くの郵便局にて、為替用紙に必要事項をご記入・お手続きと同時に、必ず申し込み書をご郵送下さい。
3. 銀行振込でお申し込みの場合は、
   お近くの銀行にて、振込用紙に必要事項をご記入の上、下記の口座にお振り込み下さいますと同時に、必ず申し込み書をご郵送下さい。

東海銀行・新大阪支店　当座預金ー140398　株式会社エス・エヌ・ケイ

※お支払いいただく商品代金は税込み販売価格の合計金額です。過不足のないようにご注意下さい。

詳しくは通信販売フリーダイヤル

0120-06-8058

通販申し込み先　〒564 大阪府吹田市豊津町18-8　株式会社エス・エヌ・ケイ　「ネオ・ジオ」通販部 G 係

「ネオ・ジオ」通販一括払いお申し込み書

		税込販売価格	注文数
ネオ・ジオ本体		59,740円	個
「ネオ・ジオ」オプション	メモリーカード	2,884円	個
	専用コントローラ	5,974円	個
	麻雀コントローラ	5,974円	個
	AV接続ケーブル	1,030円	個
	RFコンバーター	1,545円	個
	RGBケーブル	1,607円	個
「ネオ・ジオ」ゲームソフト	NAM-1975	28,840円	個
	ベースボールスターズプロフェッショナル	28,840円	個
	トッププレイヤーズゴルフ	32,960円	個
	麻雀狂列伝	28,840円	個
	マジシャンロード	28,840円	個
	ライディングヒーロー	32,840円	個
	ニンジャコンバット	28,840円	個
	ザ・スーパースパイ	32,960円	個
	サイバーリップ	28,840円	個
	ジョイジョイキット	28,840円	個
	リーグボウリング	30,900円	個

合計金額　　円

●一括払いお支払い方法

ご希望商品の"注文数"の欄に個数をはっきりとご記入の上、お選びのお支払い方法に印をおつけ下さい。

- ■現金書留
- ■郵便為替
- ■銀行振込

(お名前)

職業(学年)　　(年齢)　　才

(ご住所)

TEL.


これが"てっぺん"。
ゲームセンターから"モンスター"マシンが飛び出した。その名は
「ネオ・ジオ」。最大330メガの大容量を始めとするハイパー
スペックが、これまでの家庭用ゲームマシンのすべて
の常識をはるかに越えた。ドラマチックワール
ドがキミを待つ。"てっぺん"を手にせよ!
すべてに"リアル"。
Max 330mega Pro-Gear spec Advanced Entertainment System NEO・GEO
1991▶ネオ・ジオの誘惑◀
[リーグボウリング]
ポップでホットでスリリング。
エブリバディが盛り上がる。
"ダントツ"MVS。
ゲームセンターでも「ネオ・ジオ」の
パワーは圧巻。可能性を満載し、
さらに進化を遂げる。
MEMORY CARD
"オドロキ"メモリーカード。
ゲームデータを記憶し、マルチに
ネットワーク この楽しさも
「ネオ・ジオ」だけ
"てっぺん"ネオ・ジオ
ゲームセンターマシン「MVS
興奮をそのまま家庭で。
脅威の体験を保証
実用新案出願中
「NEO・GEO」はSNKの登録商標です。
©1991 SNK CORP.
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」
胸熱くするエキサイティング・ラインナップ、集結。
好評発売中!
ナムー1975
地獄へ、再び。
ベースボールスターズプロフェッショナル
役者は揃った。
トッププレイヤーズゴルフ
華麗なる闘い。
麻雀狂列伝
勝負、女、夜の喧噪
●「ネオ・ジオ」本体セット:標準価格58,000円/付属品・コントローラ×1、メモリーカード×1、ACアダプター×1、AVケーブル×1●「ネオ・ジオ」オプション:メモリーカード・2,800円/専用コントローラ・5,800円/麻雀コントローラ・5,800円/AV接続ケーブル・1,000円/RFコンバータ・1,500円/RGBケーブル・1,560円
●「ネオ・ジオ」ゲームソフト:NAM-1975・28,000円/ベースボールスターズプロフェッショナル・28,000円/トッププレイヤーズゴルフ・32,000円/麻雀狂列伝・
■ご購入は、全国の玩具店で ■レンタルは、お近くのゲームセンター、レンタルビデオ店で(ゲームセンター、レンタルビデオ店でも販売中)

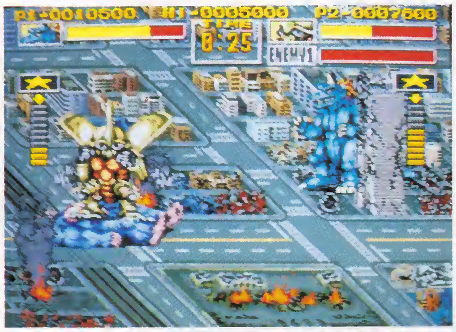
NEO・GEO パラダイス

SNK のプライベートショーを見に地元大阪まで行ってきたのだ。期待新作がいっぱいだったぞ。一挙に紹介するのだ。

からっきい

キング オブ ザ モンスターズ

君の汚染度は何パーセント?



敵をフォールしろ。2P同時プレイもできるぞ。

6種類のモンスターから操作するキャラクターを一つ選び、日本の主要都市でプロレスをするのだ。プロレスをしつつ、東京タワーや大阪城をつぶせー。

みなさんのおかげさまです!

大スゴロク大会

これが麻雀ゲームに見えるか?

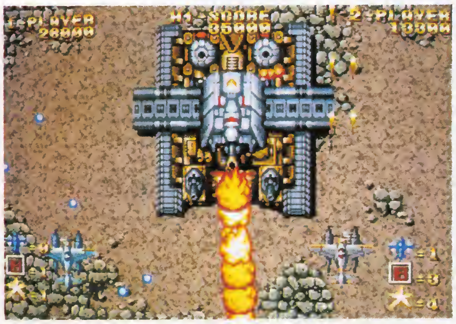


ゲームオーバーが設定されたスゴロクとは、なんてこった。

基本的なゲーム内容は、スゴロク。しかし、サイコロを振るのではなく、対戦相手とマージャンをして勝った翻数だけ進み、負けた翻数だけ戻されるという、変則スゴロクマージャンゲームだ。

ゴーストパイロット

純粋な縦スクロールシューティング



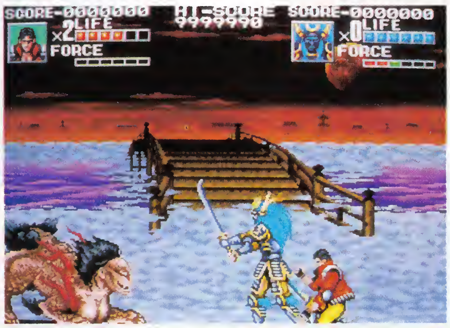
ボスの攻撃はメチャクチャハデだぞ。ボンバーの選び方が鍵。

第2次世界大戦末期をシミュレートした硬派シューティングゲーム。地上戦と空中戦、どちらかを選べるマルチシューティングゲームだぞ。純粋なシューティングが好きな人にオススメ。

戦国伝承

今月のイチオシ

蘇りし過去の亡霊を葬り去れ!

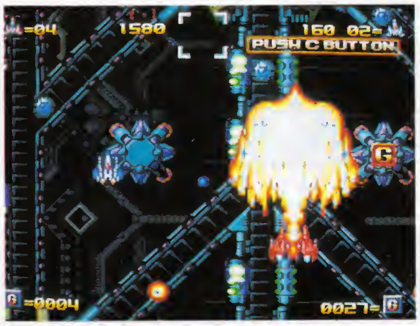


2Pが体を入れ換えた。演出力はピカイチだぞ。

蘇った戦国時代の武将を倒せ。やつらの野望は過去の亡霊を現代に復活させることだ。通常世界と異世界を行き来して敵の野望を打ちくだけ。助けだしたキャラクターと体の交換ができるぞ。

ASO II – LAST GUARDIAN –

SNKのヒット作ASOがパワーアップして帰ってきた!



フェニックスアーマーを使っている。地形が ASO っぽいでしょ。

みんなおなじみのASOが帰ってきたぞ。アーマーも心機一転、8種類から11種類に増え、敵の種類も約3倍。アーマーの使い方が鍵となるぞ。

バーニング ファイト

もう世界はブラックレイン



どこから見てもミナミ。関西人はこれを待っていたのだ。

もう見なれた感じのアクションゲーム。しかし、舞台設定が少し違うぞ。これまで多く使用されているアメリカなどではなく、日本の実在の街をモデルとしているぞ。

うわー君たちの好きそうな基板がいっぱいであふれちゃうセール!

あ	アクトフェンサー	ヨコ	DECO	¥9,500
	アームド・F	タテ	日物	¥9,500
	R-TYPE	ヨコ	アイレム	¥20,000
	アテナ	ヨコ	SNK	¥6,000
	アルカノイド(P付)	タテ	タイトー	¥5,000
	R-TYPE(ROM)	ヨコ	アイレム	¥6,000
い	1942	タテ	カプコン	¥7,000
	1943	タテ	カプコン	¥13,000
	1943改	タテ	カプコン	¥15,000
	一揆	ヨコ	サン電子	¥6,000
	イメージファイト	タテ	アイレム	¥38,000
え	エキサイトサッカー	タテ	アルファ	¥4,000
	〃(ペアプレイ)	タテ	アルファ	¥5,000
	エクスターミネーション	タテ	タイトー	¥15,000
	SAR(P付)	タテ	SNK	¥26,000
	SRD	タテ	DECO	¥11,000
	エキサイトアワー	タテ	テクノス	¥7,000
	Xマルチプライ	ヨコ	アイレム	¥38,000
	F-1ドリーム	ヨコ	カプコン	¥12,000
お	オメガファイター	タテ	UPL	¥11,000
か	カロリークンvsモグラニアン	タテ	セガ	¥5,000
	影の伝説	ヨコ	タイトー	¥9,500
	カルノフ	ヨコ	DECO	¥9,500
	ガルディア	タテ	セガ	¥6,000
	火激	タテ	タイトー	¥12,000
	カプコンベースボール	ヨコ	カプコン	¥23,000
き	キングオブボクサー	タテ	W・P	¥3,000
	キャリバン	タテ	日物	¥6,000
	キッドのホレホレ大作戦	タテ	日物	¥13,000
	ギガスP付	タテ	セガ	¥7,000
	ギガンデス	ヨコ	E・T	¥18,000
	ギャラガ	タテ	ナムコ	¥6,000
く	クロスシューター	タテ	タイトー	¥9,500
	クォース	ヨコ	コナミ	¥16,000
	クラックス	ヨコ	アタリ	¥13,000
け	源平討魔伝	ヨコ	ナムコ	¥22,000
こ	ゴールドメダリスト	ヨコ	SNK	¥9,000
	航空騎兵物語	タテ	SNK	¥14,000
	子連れ狼	ヨコ	日物	¥13,000
	コンバットライブス	ヨコ	テクノス	¥55,000
さ	ザ・ハスラー	タテ	コナミ	¥7,000
	サイドポケット	ヨコ	DEDO	¥7,000
	サイドアーム	ヨコ	カプコン	¥11,000
	ザインドスリーナ	ヨコ	テクノス	¥9,000
	最後の忍道	ヨコ	アイレム	¥38,000
	侍日本一	タテ	タイトー	¥7,000
	サイキック5	タテ	ジャレコ	¥13,000
し	ジャングラー	タテ	コナミ	¥5,000
	シュートアウト	ヨコ	DECO	¥6,000
	四川省	ヨコ	アイレム	¥9,000
	上海	ヨコ	サン電子	¥9,000
	出世大相撲	タテ	テクノス	¥6,000
	少林寺ロード	タテ	コナミ	¥5,000
	新入社員とおる君	タテ	コナミ	¥5,000
	獣王記Ⓑ	ヨコ	セガ	¥33,000

	獣王記Ⓑ(ROM)	ヨコ	セガ	¥9,000
	実力プロ野球Ⓐ(ROM)	ヨコ	ジャレコ	¥9,000
す	スペースパイロット	タテ	コナミ	¥3,000
	スーパーライダー	タテ	タイトー	¥5,000
	スペースポジション	タテ	セガ	¥6,000
	スラップファイト	タテ	タイトー	¥9,500
	スタジアムヒーロー	ヨコ	DECO	¥8,000
	スチャラカ空中戦	ヨコ	DECO	¥7,000
	スカイソルジャー	タテ	SNK	¥23,000
せ	戦場の狼	タテ	カプコン	¥7,000
	セクションZ	ヨコ	カプコン	¥9,000
	ゼロウイング	ヨコ	東亜	¥38,000
そ	ソニックブーム	タテ	セガ	¥33,000
	ソンソン	ヨコ	カプコン	¥5,000
た	脱獄	ヨコ	SNK	¥21,000
	XXミッション	タテ	UPL	¥11,000
	タンクバスターズ	タテ	テクモ	¥5,000
	ダイナマイトリーグ	ヨコ	コナミ	¥30,000
	ダークミスト	タテ	タイトー	¥9,500
	タイムパイロット84	タテ	コナミ	¥6,000
	大施風	タテ	タイトー	¥33,000
	ダッシュ野朗	タテ	タイトー	¥25,000
	タフターフ	ヨコ	セガ	¥33,000
	タイガーヘリ	タテ	タイトー	¥9,000
	武田信玄Ⓑ(ROM)	ヨコ	ジャレコ	¥8,000
	大工の源さん	ヨコ	アイレム	¥55,000
ち	チャンピオンベースボール	ヨコ	アルファ	¥3,000
	中華大仙	ヨコ	タイトー	¥9,500
て	天聖龍	ヨコ	ジャレコ	¥30,000
	テラフォース	ヨコ	日物	¥12,000
	テラクレスタ	タテ	日物	¥8,000
	天聖龍Ⓐ(ROM)	ヨコ	ジャレコ	¥9,000
	D-DAY	タテ	ジャレコ	¥6,000
と	トップローラー	?	ジャレコ	¥5,000
	トライアウト	タテ	DECO	¥5,000
	ドカベン	ヨコ	カプコン	¥8,000
	虎への道	ヨコ	カプコン	¥16,000
	ドラゴンブリード	ヨコ	アイレム	¥38,000
	ドラゴン忍者	ヨコ	DECO	¥30,000
	DR.トッペル探険隊	タテ	タイトー	¥9,500
	トンマ	ヨコ	アイレム	¥38,000
	ドッジボール部	ヨコ	テクノス	¥7,000
	トリオ ザ パンチ	ヨコ	DECO	¥16,000
	どんどこどん(ROM)	ヨコ	タイトー	¥9,000
な	ナックルジョー	ヨコ	タイトー	¥7,000
に	忍者君・2	ヨコ	UPL	¥9,000
は	バトルクルーザー	?	シグマ	¥5,000
	バルガス	タテ	カプコン	¥6,000
	バトルフィールド(P無)	タテ	SNK	¥6,000
	バルバルークの伝説	タテ	エイブル	¥5,000
	ハードパンチャー	ヨコ	コナミ	¥43,000
	パドルマニア	タテ	SNK	¥9,000
	バブルボブル	ヨコ	タイトー	¥23,000
	パーフェクトビリヤード	ヨコ	セガ	¥7,000
	バーディトライ	タテ	DEDO	¥30,000

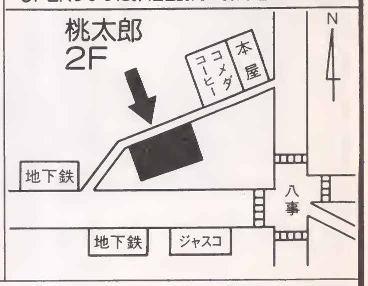
	バーニングフォース(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥9,000
	破兆Ⓐ(ROM)	ヨコ	ジャレコ	¥10,000
ひ	ビッグプロレス	タテ	DECO	¥3,000
	飛翔鮫	タテ	タイトー	¥13,000
	PIT&RUN	タテ	タイトー	¥6,000
	P-47Ⓐ(ROM)	ヨコ	ジャレコ	¥6,000
ふ	ブータン	タテ	コナミ	¥3,000
	フィールドコンバット	タテ	ジャレコ	¥5,000
	ファイティングファンタジー	ヨコ	DECO	¥30,000
	ファイアートラップ	タテ	W・P	¥6,000
	ブロックアウト	ヨコ	テクノス	¥23,000
	ファンタジーゾーン	ヨコ	セガ	¥12,000
	ファイナライザー	タテ	コナミ	¥6,000
	フラッシュポイント	ヨコ	セガ	¥30,000
	〃 (ROM)	ヨコ	セガ	¥9,000
	ブロックシード(ROM)	ヨコ	セガ	¥9,000
へ	ペンギン君ウォーズ	ヨコ	UPL	¥5,000
	ベイルート	ヨコ	セガ	¥33,000
	ヘビーユニット	ヨコ	タイトー	¥13,000
ほ	ボンジャック	タテ	テクモ	¥5,000
	ホットスマッシュ(P付)	タテ	タイトー	¥8,000
ま	マッドギア	タテ	カプコン	¥13,000
	魔魁伝説	ヨコ	ジャレコ	¥10,000
	マーカム	ヨコ	サン電子	¥6,000
め	迷宮島	ヨコ	アイレム	¥7,000
	メガブラスト(ROM)	ヨコ	タイトー	¥9,000
も	モンスターレアⒷ	ヨコ	セガ	¥30,000
	〃 (ROM)	ヨコ	セガ	¥9,000
や	やんちゃ丸	ヨコ	アイレム	¥7,000
ゆ	UFO戦士ようこ	ヨコ	セガ	¥9,500
	UAG(特殊部隊)	タテ	タイトー	¥33,000
ら	ラビオレプス	ヨコ	V・S	¥22,000
	ラビリンスランナー	タテ	コナミ	¥15,000
	ラストデュエル	タテ	カプコン	¥12,000
り	リバレーション	タテ	DECO	¥3,000
	リングの王者	ヨコ	コナミ	¥22,000
	リベンジオブDOH(P付)	タテ	タイトー	¥9,000
	リングファイタース	タテ	タイトー	¥5,000
れ	レッスルウォー	タテ	セガ	¥33,000
	霊界導士	ヨコ	V・S	¥9,000
ろ	ロストワールド(P付)	ヨコ	カプコン	¥45,000
	ロボコップ	ヨコ	DECO	¥30,000
	ロンパーズ(ROM)	タテ	ナムコ	¥9,000
わ	ワンダーボーイ	ヨコ	セガ	¥6,000
	ワンダープラネット	タテ	DECO	¥9,000
	ワードナの森	ヨコ	タイトー	¥9,500
	ワイルドファング	ヨコ	テクモ	¥35,000
	ワースタ89(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥9,500
	88→89(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥5,000
	ワールドコート(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥8,000

★ 麻雀 ★ 花札 ★

リアル麻雀	ヨコ	アルバ	¥3,000
麻雀狂時代	ヨコ	サンリツ	¥3,000
チャイニーズカジノ	ヨコ	V・S	¥3,000
お雀子館	ヨコ	V・S	¥3,000
麻雀大霊界	ヨコ	ジャレコ	¥6,000
麻雀鹿鳴館	ヨコ	H・D	¥8,000
麻雀ビタミンC	ヨコ	H・D	¥8,000
麻雀個人教授	ヨコ	H・D	¥8,000
麻雀カメラ小僧	ヨコ	三木	¥8,000
麻雀学園	ヨコ	ユウガ	¥8,000
麻雀学園2	ヨコ	フェイス	¥9,000
アイドル麻雀	ヨコ	S.S	¥13,000
麻雀ファンクラブ	ヨコ	V・S	¥25,000
麻雀夏物語	ヨコ	V・S	¥25,000
美少女キネマ	ヨコ	サンリツ	¥5,000
まゆみ危機一髪	ヨコ	サンリツ	¥5,000
S・リアルP2	ヨコ	セタ	¥9,000
麻雀遊戯	ヨコ	ビスコ	¥25,000
レモンエンジェル	ヨコ	H・D	¥30,000
キャンパスハンティング	ヨコ	ダイナックス	¥23,000
麻雀フライデー	ヨコ	ダイナックス	¥13,000
7次元の妖精達	ヨコ	ダイナックス	¥38,000
大人の麻雀	ヨコ	アップル	¥7,000
お雀子クラブ	ヨコ	V・S	¥5,000
麻雀女子プロレス	ヨコ	H・D	¥9,000
華弥生	ヨコ	ダイナックス	¥6,000
〃 (BET)	ヨコ	ダイナックス	¥15,000
華の舞(BET)	ヨコ	ダイナックス	¥15,000
ナイトギャル	ヨコ	日物	¥3,000
スィートギャル	ヨコ	日物	¥3,000
制覇	ヨコ	日物	¥3,000
家元	ヨコ	日物	¥3,000
ギャルの告白	ヨコ	日物	¥13,000
Gメン89	ヨコ	日物	¥9,500
ナイトギャルサマー	ヨコ	日物	¥3,000
ミス麻雀コンテスト	ヨコ	日物	¥15,000
パニックスタジアム	ヨコ	日物	¥28,000
レディーハンター	ヨコ	日物	¥25,000
トリプルウォーズ	ヨコ	日物	¥15,000
スキャンダル麻雀	ヨコ	日物	¥9,000
ギャルの開花	ヨコ	日物	¥15,000

麻雀パネル㊪	¥7,000
中間ハーネス1本	¥2,000

名古屋は八事の交差点ゲーセン桃太郎
OPENしました。ALL20円~50円 EASY設定



★インストラクションカード・配線図・ディップスイッチ表しっかりついています。買取りもやっています!!

ケイ アイ シー製
〈KIC'S 91〉



Ⓐ ビデオ端子……………¥35,000
Ⓑ RGB21ピン対応………¥29,000
Ⓒ Ⓐ、Ⓑ両方対応…………¥38,000

マイクロシステムプランニング製
〈COMBO AV〉



Ⓐ ビデオ・RF端子………¥34,000
Ⓑ RGB21ピン対応………¥29,000
Ⓒ Ⓐ、Ⓑ両方対応…………¥36,000

遊びを見つめるマニアの恋人
株式会社(創業24年)
宇宙堂
〒462 名古屋市北区下飯田4丁目-6-2
☎052(916)1407

★TEL受付時間★
平日 AM 9:00~PM 11:00
祭日 PM 1:00~PM 11:00
日曜定休
店頭販売は前日にTEL予約が必要。
最新の在庫はリスト請求で分かります。
(62円切手×2を封筒で送って下さい)

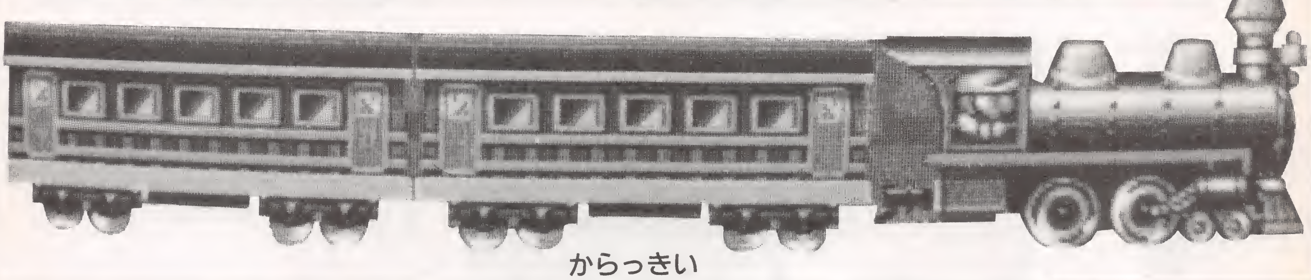
私の知っている楽しいゲーセン
◎名古屋は昭和区曙通りのゴジラ屋
◎春日井は出川のゲームセンターリサ



ニモ

王様とお姫様を救いだせ

点数稼ぎも含め、ステージ5まで!



からっきぃ

少々発売が遅れてしまった「ニモ」。実際プレイしてみると、難度は低い。しかし、点数稼ぎがスゴイ。だから、点数稼ぎも、攻略といっしょに書いていこうと思う。
もうクリアしたという人も記事を読んで、ぜひスコアを伸ばしてほしい。

[踏み潰せー]

ニモの攻撃方法を説明しよう。
ニモの攻撃は大きくわけて3種類ある。
1番目は杖をつかった攻撃だ。普通に攻撃ボタンを押すと、ニモは持っている杖で攻撃する。ニモの攻撃1発で倒せる敵もいれば、何回か攻撃しないと倒せない敵もいるぞ。弥七を取ると普通の攻撃がスーパーアタックとなり、スーパーアタックでぶっとばした敵は、他の敵にも当たりダメージを与える。はねとばした敵は100、200、300、400点と数に比例してアップしていく。
2番目は「踏み潰し」だ。おもちゃの兵士のような小さな敵は、すべて踏みつぶせるぞ。踏みつぶした敵は、200、400、600、800、1000、10000点というふうに点数がアップするのだ。踏みつぶすにしても1回踏んだだけでは倒せない敵もいる。トゲのついた敵を踏むと逆にダメージを受けてしまうぞ。
3番目は攻撃ボタンで、箱やネジ、タルを拾って投げることだ。箱やネジを投げて敵にぶつけると敵をやっつけたりダメージを与えることができるぞ。タルの場合は、転がって行き連続に敵をやっつけることができる。どの場合も敵1つにつき200点である。

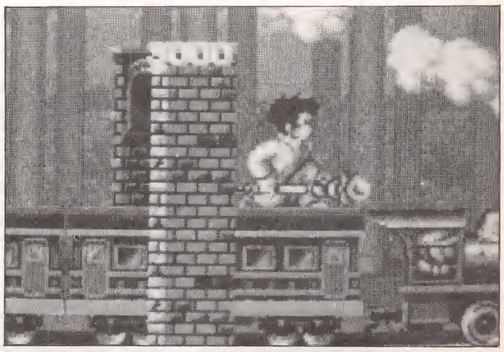
[点数稼ぎだ!]

基本的な稼ぎは、連続踏みである。連続に踏むと、100点が100点ずつ加算されて連続に入る。具体的には、ステージ5のウォーキングゴブリンを連続踏みする。タイムオーバーは、1人失うだけなので、ここでは残機をつぶせば、かなり稼げるぞ。
ライフが満タンのときに食べ物を取ると1000~3000点入るが、弥七のスーパーパンチを使わずにもう一つ弥七を取ると、なんと1万点入るのだ。

1 KING MORPHEUS ステージ

[攻略]

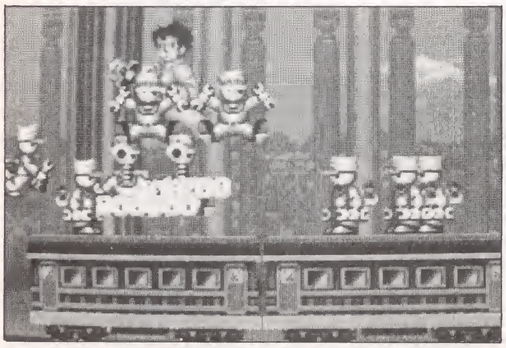
さっそく攻略にいっちゃうぞ。
走っている汽車の上からスタート。汽車がストップするまで、飛行船が右から2つ、左から2つ、右から2つ、左から3つ順番に飛んでくる。最初の右からの2つはやめに踏みつぶし、次に飛んでくる左の2つを画面右側までひきつけ、その次に右から現れる2つといっしょに連続踏みする。次に左からでる3つは汽車が坂を登っている最中に出現する。これも踏むのだ。
汽車が止まったら、飛行船が右から4つ出現する。この4つは、早めに踏みつぶし、両端から来る黒飛行船にそなえよう。黒飛行船はスピードが速いぞ。左から来るのをひきつけ、右からのといっしょに踏む。次の飛行船(左)4つと黒飛行船2つも同じようにして踏みつぶすのだ。次は左、右、左、右と順番に6つ飛行船が出る。この6つは画面の真ん中あたりで踏んでいくのだ。
ここからは汽車が高速移動を開始し、気球が左、右と5つ出現する。気球は無理して踏まずにやっつけよう。すべての気球が来たあとに、高いガードがあるので、これをくぐれば点数がはいるぞ。
飛行船が右から2つ左から2つ出現する。左の2つはスピードが速いので、画面やや右よりで4つ踏もう。次は右から4つ飛行船が現れ、左から黒飛行船も出てくる。
汽車が止まったら、ゼンマイじかけの整備士がたくさんでてくるぞ。こいつらは、画面左側で踏んでいこう。最後のほうで右から現れる整備士4人はすぐ逃げちゃうので、はやめに右側に移動して踏ん



下をくぐると3000点。絶対にくぐれ!

ストーリー

モルフェウス王を捜してニモたちは、モルフェウス王のおもちゃの部屋に入ってしまいました。ニモとフリップは、おもちゃの汽車に乗って進みます。汽車は飛びはねるように進み、アーチをくぐりぬけたりして、まるでジェットコースターのよう。敵も、すべておもちゃで、飛行機や気球、ゼンマイじかけの整備士たちと、かわいいキャラクターがたくさん出てきます。



左側で整備士を踏み倒せ。

でしまおう。
汽車が動きだしたら飛行船2つ(左から)、飛行機、気球3つ(右から)が出現するだけだ。

ボス おもちゃの戦車

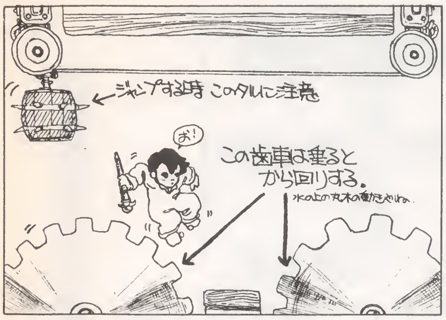
このステージのボスはスランバーランドの兵士が乗るおもちゃの戦車。戦車の撃つ弾は、普通の攻撃で倒すことはできないが、他の敵と同じように踏むことができるぞ。
戦車の耐久力は各15発ぐらいで、3分ぐらいたつと自爆する。この面はタイマーがないので、タイムボーナスはないぞ。

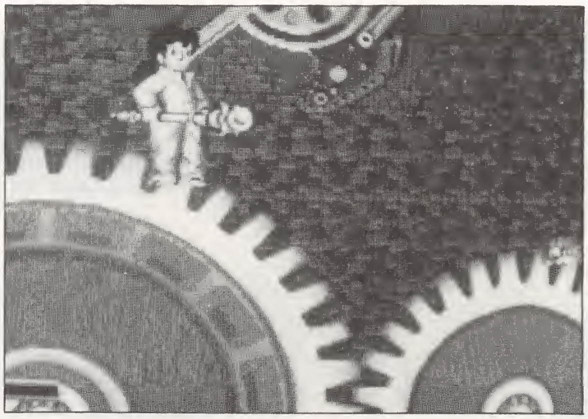
2 SLUMBER LAND ステージ

ストーリー

ニモとフリップは逆さまの部屋から機械だらけの部屋へ、そしてスライバーランドのゴミ捨て場に出てきました。逆さまのテーブルや、逆さまの椅子を渡り、クモを倒して進みます。

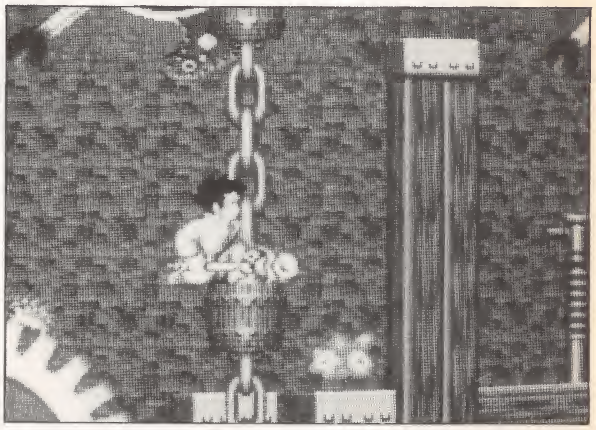
この面は、歯車とクモが強敵となる。クモは踏んでやっつけることができるぞ。
最初のポイントは、足元に歯車があるところ。
ここの歯車は、動いていないので、歩いて行こうとすると空まわりしてしまう。ジャンプして進むようにしよう。しかし、ジャンプをして、上にある、トゲ付きの桶に当たらないようにしよう。
2つの歯車を越えたら上からクモが出てくるぞ。
その次から出てくる歯車は、回っている。トゲのついた敵がくっついているので踏んづけると逆にダメージを受けるぞ。次にある写真の歯車の間にはさまれるとダメージをうける。歯車を通ったあとクモがいるのでこれには気をつけよう。




歯車にはさまれるとイタ～イ!

ボス ダストシューターの兵士

このステージのボスは、ゴミ捨て場のダストシューターを操作する兵士で、迷い込んだニモたちにダストシューターのクレーンが襲いかかってくる。操作する兵士をやっつけろ。クレーンにつかまれたらレバーをガチャガチャ振りまわして、振りほどけ。つかまれるだけでも少しダメージをうけるぞ。ここで振りほどかないとダストシュートに投げこまれるぞ。下に落とされないようにジャンプしながら兵士に攻撃を加えよう。


ここのクッキーを忘れるな。

兵士を倒すとどめに物を投げてやっつけると少し点数が高くなるぞ。

3 BIG BALLOON ステージ

ストーリー

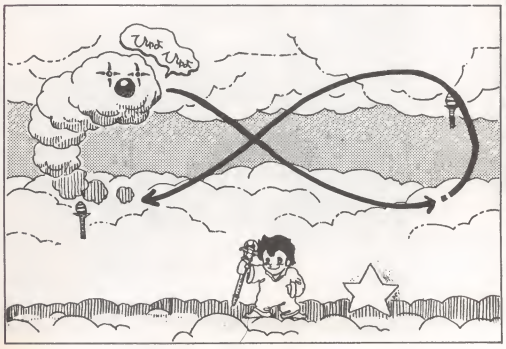
好奇心の強いニモといたずら好きのフリップは、スランバーランドの空高くへやって来ました。空にはスランバーランドの珍しい植物が、先端を風船のようにふくらませてぷかぷか浮いています。

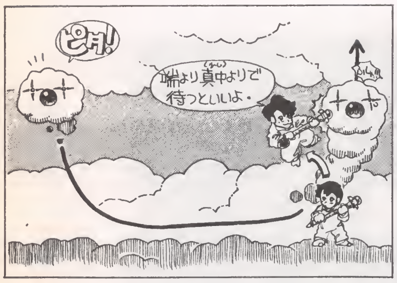
このステージは、地面がない。だから、落ちてしまうと残機を1つ失うぞ。
風船のような植物は、上に乗ることも、その茎につかまることもできるぞ。
下から飛んでくる花火は、破裂するとたくさんの星をばらまき、当たるとダメージを受ける。花火自体には当たっても平気だ。
ある特定の位置で飛行船6つが画面右から飛んでくる。こいつらを踏むのは難しいぞ。
1回目と3回目に出てくる飛行船団は、ねらって踏むことができる。
1回目は、雲が2段になっているところ。画面上方を飛行船が通る。
3回目は11本目の植物のところまで来たあたりで同じように飛行船が通っていくぞ。


飛行船を連続踏みだー。

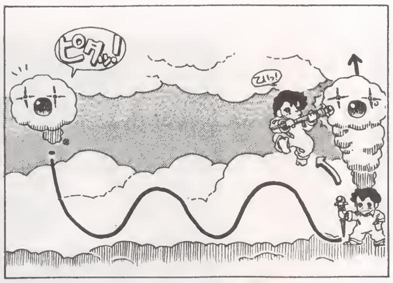
ボス 空の住人

このステージのボスは、雲の姿をした空の住人。
最初のうち雲は図のような動きをする。このときは、無理に攻撃をしかけずに、雲の出す弾を避けよう。
ボスの動きが止まったら、止まった位置により攻撃方法が違う。
真ん中で止まった場合はV字型に動く。このときは、端より少し真ん中側で待って、ボスが動いたら外側に動き、ボスに攻撃をしかけよう。

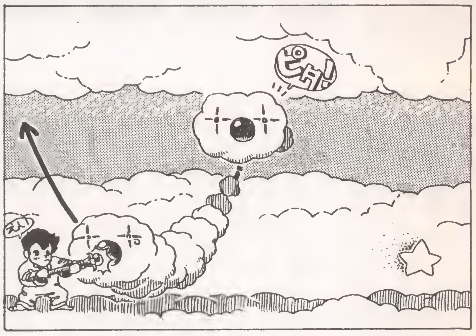




直進してくる場合は、ジャンプで避けて、振り向いて攻撃だ。



ボスが画面端で止まった場合は、2通りの攻撃方法がある。



蛇行してくる場合も同じようにジャンプして避けるのだが、ジャンプのタイミングが難しい。簡単な避け方は、端で待っていてジャンプするのだ。

このボスも2面と同じく、物を投げてやっつけると少しだけ点数が高くなるぞ。

4 POLICE STATION ステージ

ストーリー

いたずら者のフリップは、日頃いたずらをしては追いかけられている警官に、仕返しをしてやろうと警察署へやって来ました。捜していたニモを追いかける警官に、いたずら者のフリップを捕まえようとする警官に、スランバーランドの警察署は大騒ぎです。

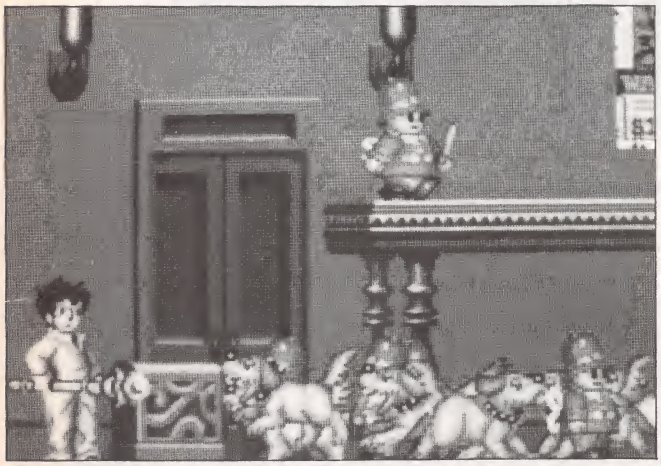
このステージでは、ニモたちを捕まえようとする、ゼンマイ警官、警官、警察犬などが登場する。

このステージには、タルがたくさんあるぞ。タルをうまく投げて敵をやっつけて進むのだ。

画面が止まるところでは、障害物の左で待っていよう。障害物越しに敵を攻撃できるぞ。警察犬はジャンプしてくるので特に注意しなければならないぞ。

タルがあればタルを投げて、敵をなぎ倒していこう。

床から針が出る地帯を通り抜けたら、そこからはタルを投げて、転がるタルを追いかけるようにして進もう。背景のドアの5番目の所に、体力回復の食べ物があるのを取り逃がさないように。ここらは警察犬がたくさん出てくるが踏みつぶすのが難しいので、あまり踏まないほうがいいだろう。


この場所からも攻撃できるぞ。

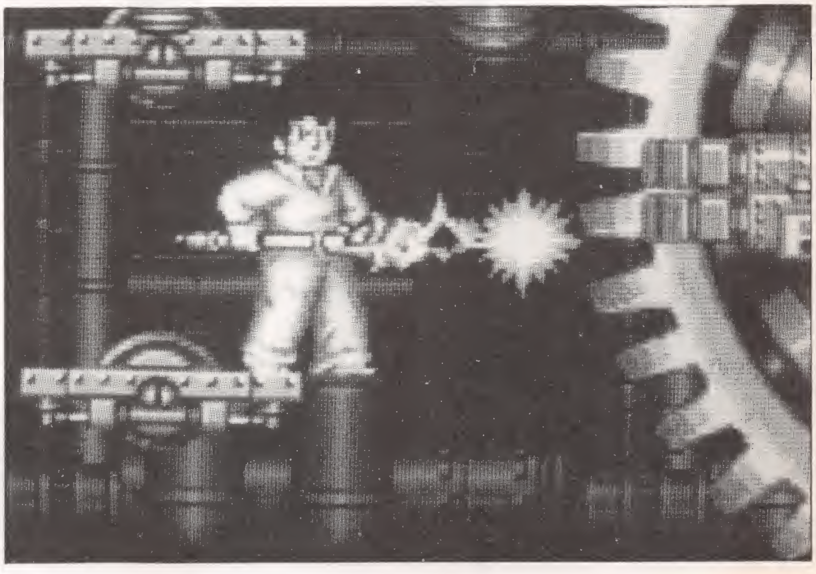

このキャンディーも取り忘れるな。

ボス 巨大な歯車

このステージのボスは巨大な歯車。大きな触手でパンチを繰り出してくるぞ。パンチは、ニモの攻撃で止めることができる。上から下へと降りる台を飛び移りつつ歯車に攻撃をしかけろ。

ここのボスでねばっていると、台にアイテムが乗ってくるので、点数稼ぎになるぞ。触手でのパンチは十分に気をつけるようにしよう。

歯車を攻撃するのだ。パンチに注意。

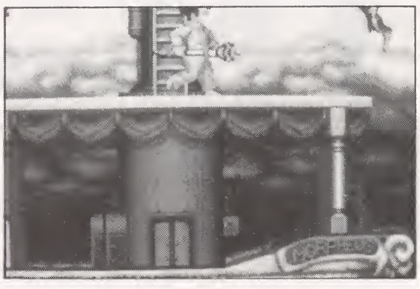


5 NIGHTMARE LAND ステージ

ストーリー

ニモたちがナイトメアランドへ通じる扉を開けてしまったので、王様とお姫様がナイトメアランド（悪夢の国）に連れ去られてしまいました。ナイトメアランドへ連れ去られた王様とお姫様を助けるために、ニモとフリップはナイトメアランドに乗り込みます。

ニモは、まず船に乗り陸地をめざしていく。しかし、水中からウォーターゴブリンが襲ってくるぞ。船の2階でウォーターゴブリンをやっつけていこう。


すぐに2階に上がれ。2階で攻撃。

3分25秒あたりで、船が沈み出す。2階にいれば問題はない。



ジャンプしながら攻撃するのだ。

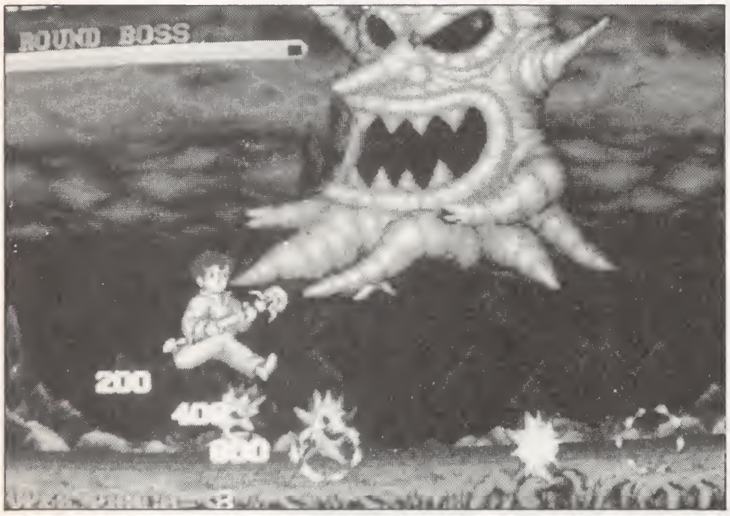
木を降りたら、フライングゴブリンに気をつけて、どんどん右に進んでいこう。

3分11秒あたりで、もう1段階船が沈んでしまう。この段階まで沈んだら、水の上に浮かぶ玉に乗り換えることになる。この玉は、くるくると回ってしまうので、玉の上に乗ったら立ち止まらずに、ジャンプしていよう。陸地に着くまでウォーターゴブリンが襲ってくるが、タイミングよく攻撃すれば大丈夫。

陸地に着いたら、ウォーキングゴブリンとフライングゴブリンが襲ってくる。ウォーキングゴブリンは、うまく頭の上に乗ってやっつけていこう。木の枝の上に現れる箱の中身は絶対に取っていこう。

台も何もない所まで来ると地面がくずれ、下に進めるようになる。

くずれるときは、画面右のほうで下に降りていく。右の木の一番上の枝に出現する箱には、食べ物が入っているので必ず取るように。



踏みながら、ボスを攻撃。踏まれるなよ。

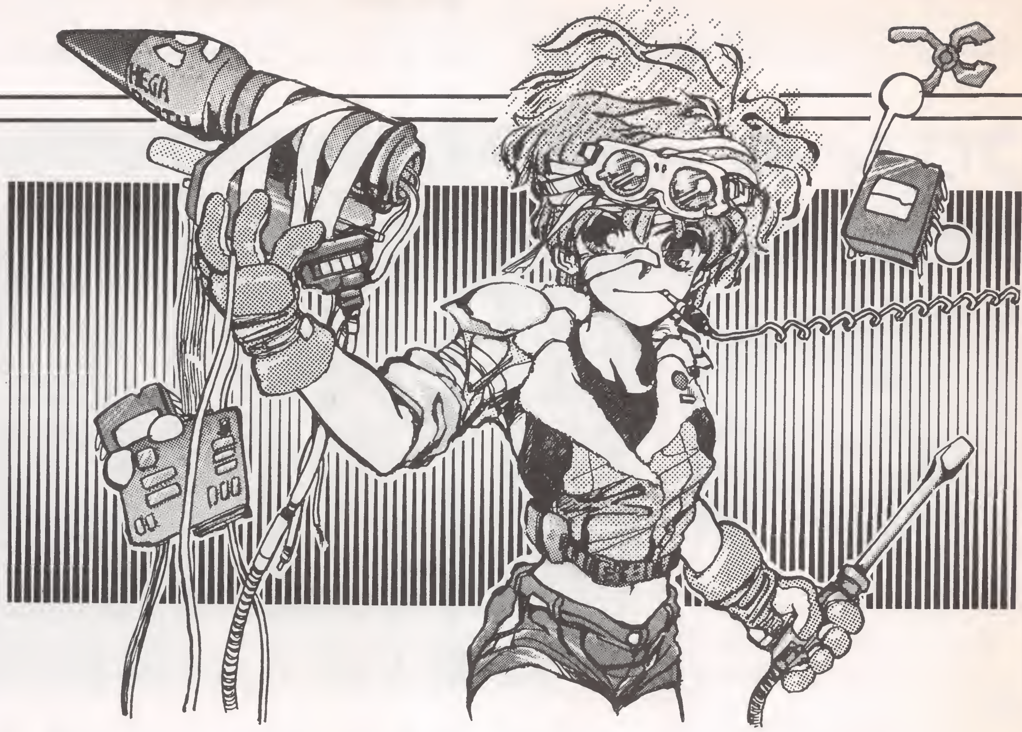
ボス ウッドゴブリン

このステージのボスは、ナイトメアキングの魔法によって命が吹き込まれたナイトメアランドで一番大きい木、ウッドゴブリンだ。

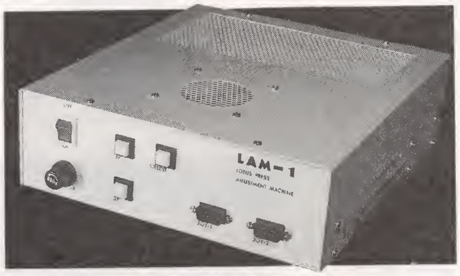
ウッドゴブリンは、プチウッドゴブリンに変身する葉っぱを吹き出したり、ジャンプをしてニモを踏みつぶそうとしてくる。

プチウッドゴブリンを踏んでいる最中にウッドゴブリンを攻撃すれば、スーパーパンチを使わずにすむため、点数が稼げるぞ。

我慢できない



満足できない君に



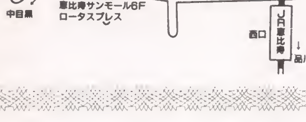
LAM-1は安全設計…アース線を備えた安全設計
LAM-1はコンパクト…本体サイズ220×70×250㎜
LAM-1はクリアな画像…RGBアナログ21ピン対応で驚くほどキレイ
LAM-1は低価格…19,800円（RGBコード付属）
LAM-1のコントローラー…MSX用コントローラーがそのまま使える
オプション…1プレイ3ボタンコントローラー
価格7,500円

Lotus Press Amusement Machine

家でゲームセンターの興奮と迫力を感じたい君に、LAM－1を贈ろう。本格RGB出力の映像は手ごたえ十分、小さなサイズに秘めた高性能でスペースもとらずに君の部屋に本物の熱気を甦らせる。

より高みをめざす、そんな君をLAM－1は待っている。

●ビデオゲームソフト
豊豊に揃えております。
（1例）



今月のおすすめ品【2月1日→2月28日】

ダイナマイトリーグ‥19,800円
ファンタジーゾーン‥20,000円
SRD………8,000円
トリプルウォーズ‥12,000円
ビタミンC‥‥5,000円

株式会社ロータスプレス
LOTUS PRESS

TEL(03)3760-6630
〒150 東京都渋谷区恵比寿南
3-5-8 恵比寿サンモール6F
※資料請求は62円切手2枚同封のうえ、GM係まで。

プロフィール

ザ・エグゼクショナー



覆面レスラーのザ・エグゼクショナーはピットファイターで、1番目の対戦相手。

主にプロレス技を使って攻撃する。つかまってしまうと大技をかけられてしまうぞ。

ザ・エグゼクショナーは、スピードがあまりないので、やられると思ったら逃げて体勢をととのえるのだ。



サウスサイド・ジム



リーチがあり強力。落ちているナイフも使って攻撃してくるぞ。連続攻撃に注意だ。

こいつも動きは、いまいち。自分のキャラの足が速ければ、足を使った攻撃で勝負。

自分が負けたときは、すごく憎らしいポーズをするぞ。

勝利のためには手段を選ぶな

PIT-FIGHTER

技を使って対戦者を蹴ちらせ!

からっきい

アタリのピットファイターをやっているかな?あまりの難しさにあきらめた人も少なくないだろう。

今回は、アドバイス的にプレイヤーの攻撃方法と敵のプロフィールを教えよう。

ピットファイターには裏ワザがあり、敵の攻撃を弱くさせる方法があるのだが、これは今の時点で教えることはできない。いずれゲーメストに載せる予定なので、そのときまで待ってもらいたい。

では、ちょっとした攻撃方法から説明していこう。

対戦必勝法

プレイヤーは、3人のキャラクターのうちから1人を選び、ピットファイターにいどむことができる。

選べる3人のキャラクターは、それぞれ性格があり、それは先月号で紹介したとおりだ。

それでは、具体的な攻撃方法を説明していこう。

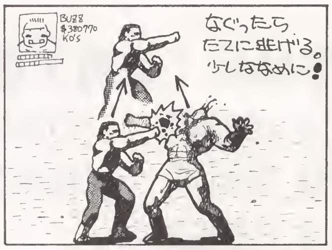
どのキャラクターでもいえることだが、キックはリーチがある。しかし、素早く連続にキックを出すことはできない。

だが、パンチとキックを交互に出すと、キックが素早く出せ、パンチを出すことにより次のキックを出すまでのスキがなくなるのだ。

この方法を使う場合、キックボクサーのTYが一番いいだろう。

それぞれのキャラクターはレバーを2回同じ方向に倒すことにより敵からダメージを受けない移動ができる。それを使用して移動し敵の間合いに入り攻撃するのだ。この攻撃を生かせるのはBUZZ。ローリングで移動して、間合いに入れば、ボタン3つ同時に押して、ボディスラムだ。

それとBUZZのジャンプキックは、敵に当てやすいので、タイミングよくジャンプキックをすれば敵にどんどんダメージを与えることができる。



対戦相手表

マッチ	プレイヤーの数			場所
	1人	2人	3人	
1	エグゼク	エグゼク	エグゼク	倉庫
2	サウス	マイル	サウス	倉庫
グラッジ	1人対CPU	プレイヤー同士	プレイヤー同士	波止場
3	エンジェル	エグゼク	エンジェル	バー
4	ライダー	サウス	ライダー	バー
グラッジ	1人対CPU	プレイヤー同士	プレイヤー同士	波止場
5	エディー	マイル	エディー	地下鉄
6	メタル	ライダー	メタル	地下鉄
グラッジ	1人対CPU	プレイヤー同士	プレイヤー同士	波止場
7	エンジェル	エグゼク	エンジェル	ガレージ
8	マイル	メタル	マイル	ガレージ
グラッジ	1人対CPU	プレイヤー同士	プレイヤー同士	波止場
9	サウス	ライダー	サウス	高架道
10	エディー×2	エディー×2	エディー×2	高層ビル
予選	なし	プレイヤー同士	プレイヤー同士	高層ビル
11	覆面ウォリアー			高層ビル

AOUショー 一般入場は2月27日(水)。午前10時から午後5時。幕張メッセ1号館にて。入場料1000円。

対戦相手

ヘビー・メタル



名前はヘビー・メタルでもミュージシャンじゃなさそうだ。
動きは素早いが、熟練した動きの種類は少ない。
連続攻撃でダメージを与えるのだ。

エンジェル

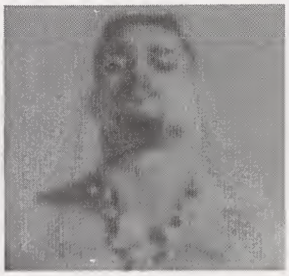


ピットファイターで、ただ1人の女性（風）キャラ。
女とは思えないパワフルな攻撃に素早い動き。戦う女性とは思えないスタイルと服。とっても色っぽい。
とっても身が軽く、攻撃を与えにくい。連続攻撃も強力だぞ。
運よく彼女にパンチを加えることができれば、そのチャンスを生かして、連続的に攻撃して、彼女が立ち直ることができないようにしなければならない。



チェインマン・エディー





鎖を首にかけたファイター。体が大きくとてもパワフルでダメージを与えにくい。
移動速度は遅いが、ダッシュからの頭突きは、強力で素早いぞ。
こいつに体をつかまれると、ネックハンギングからのパンチで多大なダメージを受けることになるぞ。体をつかまれないように。

C・Cライダー

いかにもアメリカの暴走族風なやつ。





パワーとスピードは中くらい、すぐにいい気になる。
武器を見つけると、武器を手に取り攻撃してくるぞ。こいつの蹴りは、強力。連続の蹴りには注意だ。
うまくラインをずらしながら、パンチ、キックで攻撃だ。

覆面ウォリアー





ピットファイターのチャンピオン。覆面ウォリアーと対戦できるのは、1人だけだ。
速く、強く、パワフルで、非常に手ごわいぞ。
動きの速さが最大の武器で、連続攻撃や、大技もできるのだ。
こいつに勝つことができれば、ピットファイターのチャンピオンだ。

マッド・マイルズ



見るからに軍隊経験のありそうなやつだ。
動きは非常に素早く、その素早い動きを生かして、武器を手に入れようとする。
体が小さいので、パンチが下手。だが、武器の使い方は非常にうまいぞ。
パンチの連続で勝負。武器を持たせるな。

ファンキーな黒人ボクサー。
サウスサイド・ジムのパンチは、

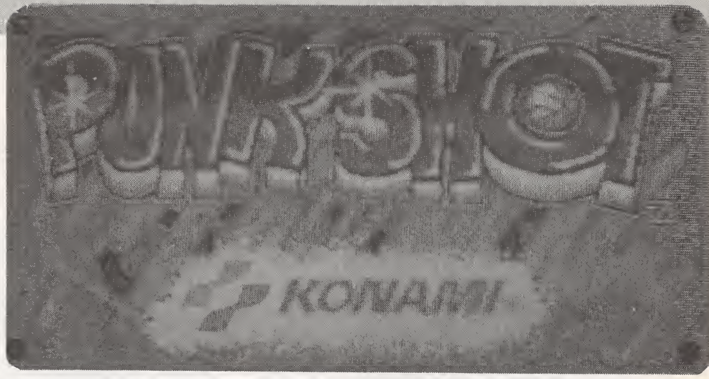


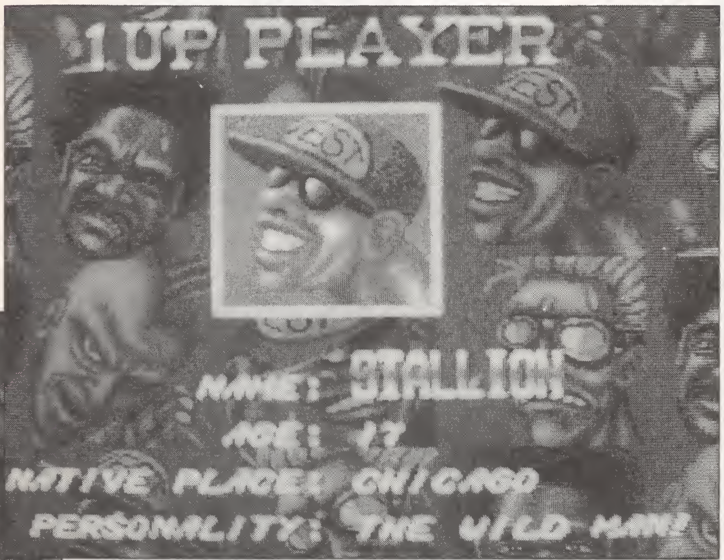
ショット

©コナミ

全面クリアを目指せ

武者良太







チーム「ウエストサイダーズ」のスタリオン＆スパイク、これがプレイヤーキャラだ。



このように決まればベスト。



上手にバックアップをしよう。

さーて、さっそく攻略に入ろう。パターン化できるゲームなので、1つパターンをつかんだら完全にモノにするまでプレイしてみよう。おっとその前に、操作方法をパーフェクトに覚えとこう。図1参照ね。

それからこれから書く攻略法は、あくまで編集部で見つけた例にすぎないものだから、もし、もっと上手な（もしくはやりやすい）パターンを見つけたら、どんどん編集部まで送ってほしい。よろしくね。

1Pプレイ時Ver.
パートナーの位置を把握しよう！

1Pプレイの場合、パートナーは一応かってに動いてくれるんだけど、シュート・パス等はプレイヤーが操作しなけりゃならない。だから2人のキャラクターの位置や状況（敵にかこまれてるか、ダンクシュートができるか等々）を把握しなくちゃならないんだ。高ステージに進めば、敵もラリアートなどの高レベルの暴力的行為に出てくるのでこの点も注意せよ。

さてパターンだが、まず審判（？）からボールが放られたら、ラリアートで敵をひっかける。そうするとパートナーがボールをひろってゴール下に行くので、そこでダンクシュート。まずこれで2点先取だ（ダンクシュートはギャラリーが「DUNK！　ーT」といっているときに、ほぼ成功するぞ）。

図2



パンク

熱いぜ！燃えるぜ！バトルバスケットゲーム

全5ステージ、これで

あとはディフェンス時、どのような方法を使ってでもボールを取りかえす努力を惜しまず、シュートされてもジャンプで防ごう。

それでオフェンス時は、パスワークでつなぎダンクシュートまで持っていくか、いっきにロングシュートして、敵ゴール下の攻防へと持っていくか、というのがオススメ。どちらかといえば後者がいーぞ。

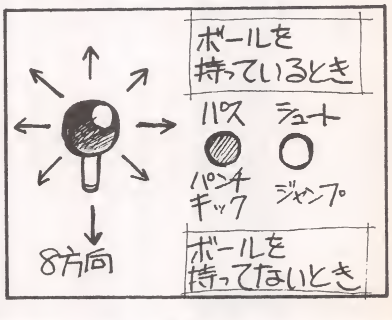
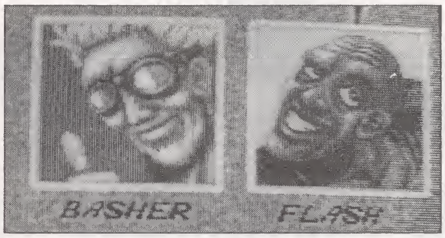
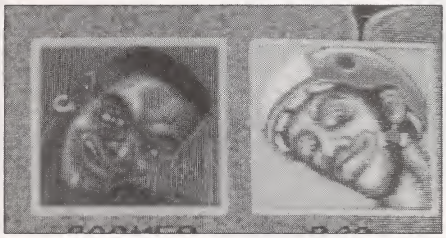
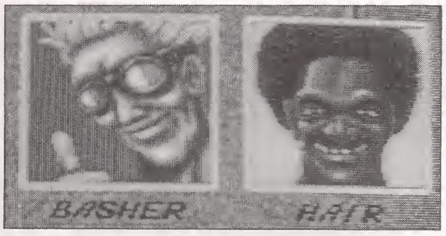
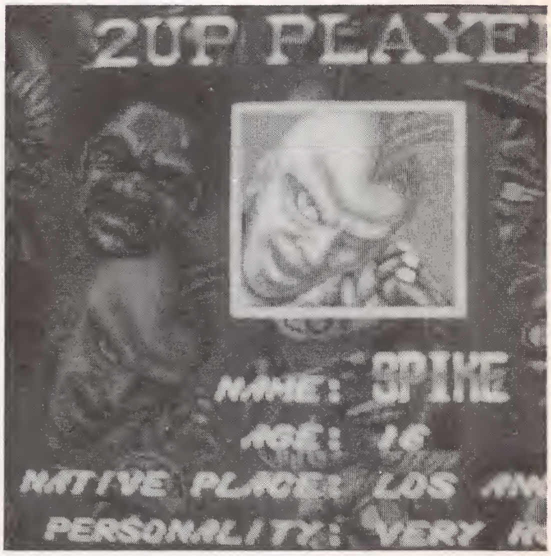


図1

ステージ		場所	チーム名	キャラ名	仕掛け
1ステージ		ハーバー	ランブラーズ	バッシャー&フラッシュ	マンホールに落ちる・上から荷物が落ちてくる・海に落ちる・カモメにつつかれるetc…。
2ステージ		パーク	スラマーズ	フィスト&ヘア	カラスにつつかれる・犬に咬まれる・バクダンを踏むとバクハツするetc…。
3ステージ		ダウンタウン	ワンダーズ	ブーマー&ラッド	炎に触れると火がつく・オバサンがホウキを投げてくる・ネコがゴミを投げる。
4ステージ		ハーバー	ジャマーズ	フィスト&フラッシュ	1ステージと同じ。
5ステージ		パーク	イーステンダーズ	バッシャー&ヘア	バクダンが小便小僧に変わる以外は2ステージと同じ。



2Pプレイ時Ver.

息を合わせなきゃ勝てないぞ!

次は2Pプレイ時の攻略だ。こっちはもっとラクにパターン化できるぞー。ただし難度も上がっているから注意。

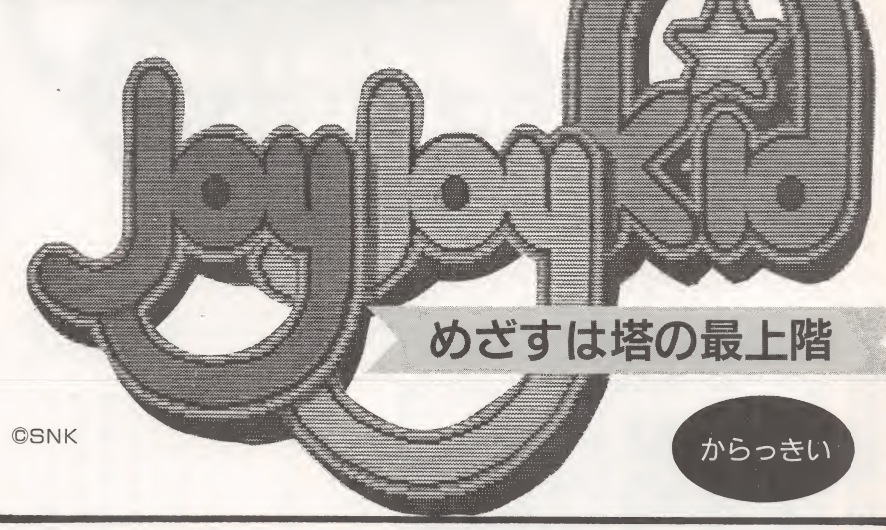
まずは1Pプレイと同じく、ボールが放られ、2点先取するトコはいっしょ。ディフェンスもいっしょ。オフェンスがちょっと違うのだ。図2を参照してもらいたい。こんな感じにロングパスからシュート、といったリズムで攻撃だ。注意点として、ロングパスをした時に敵が2人ともおっかけてくるが、これはパスした側のプレイヤーがラリアートなりなんなりでサポートをすればいーぞ。

後のステージに行くと、敵にぶったおされたときの気絶している時間が長くなるので、気をつけよう。

基本的にはこれだけ知っていればクリアはできる。あとのバリエーションを広げるのは君たちの役目だぞ。

AOUショー 一般入場は2月27日㈬。午前10時から午後5時。幕張メッセ1号館にて。入場料1000円。

連続消しで脱出だ



めざすは塔の最上階

からっきい

ブロックをはずし気球を上げろ！

ネオ・ジオでは初めてのパズルゲーム「ジョイジョイキッド」。従来のブロックパズルゲームの長所ばかりを集めた、非常にクオリティーの高いゲームである。

くわしいゲームの説明をまだやっていなかったので、説明プラス攻略法を書いていくことにしよう。

ゲームの目的は、塔の内部に設置されたブロックにより身動きの取れない気球（飛行船）を画面上部に逃がしてやることだ。

設置されているブロックは、上部から落下してくるブロックを操作し、横一列に揃えることによって消すことができる。

気球（飛行船）が上まで行くと1面クリアとなる。

面は、1ステージ10面構成で、6ステージまで。

ブロックも普通じゃない

「ジョイジョイキッド」は、気球（飛行船）を逃がすために設置されたブロックを消していかねばならない。その設置されたブロックは1種類じゃなく数種類ある。

ノーマルブロック…設置されているブロックで、何があろうと動かない。このブロックを消して気球を逃がすのだ。

ゴールドブロック…ノーマルブロックの3倍の耐久力を持つブロック。ノーマルブロックと違い、3回ラインを揃えないと消すことができない特殊ブロック。

落下ブロック…1ラインで消える。どこかでラインが消えると、落下できるところまで落下する。

再生ブロック…1つの核と複数のノーマルブロックによって構成されているブロック。ノーマルブロックを消しても核の部分が新たにノーマルブロックを生み出してくる。

壁…どんなことをしても絶対に消すことができないぞ。

必殺！ライトニングボール

主人公の乗船がブロックに挟まれどうしても身動きが取れなくなった場合、ライトニングボールを使うことによって脱出することができる。

ライトニングボールの破壊力は3段階あり、破壊の段階は、スコアボード内のライトニングボールメーターに対応している。

1度ライトニングボールを使うと再び初めからメーターを貯めなければライトニングボールを使うことはできない。

ライトニングボールメーターは、ラインを4ライン消すごとにメモリはひとつ増えます。4メモリで1段階の破壊力のライトニングボールがつかえます。

脱出へのテクニック

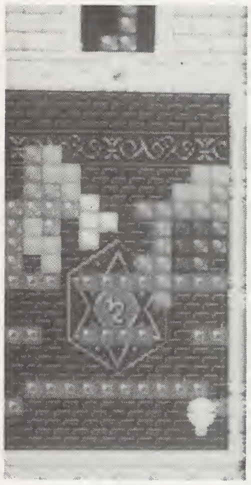
ここからは、実際に出てくる面を使って基本的な攻略法を説明していこう。

ステージ 1-1



一番最初の面だ。気球を逃がすのは、すごく簡単。ここは、一気にクリアするのをねらってみよう。

プレイヤーが置いたブロックは、どこかで1ライン消えると、障害物があるところまで落下する。これをふまえてブロックを積みあげると……。



このようになる。この状態で設置されている一番上のブロックを消すと、積み上げたブロックが落下してクリアとなる。

ステージ 1-2

設置されている一番上にあるブロックは、ゴールドブロック。3回ラインをそろえないと消えないぞ。

ゴールドブロックを消すまえに左右3ブロックのところに積みあげる。



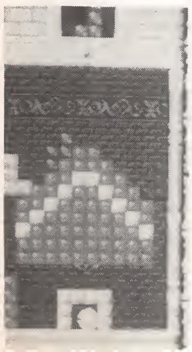
このようにしてゴールドブロックを消すと、そくクリアだね。



ステージ 1-7

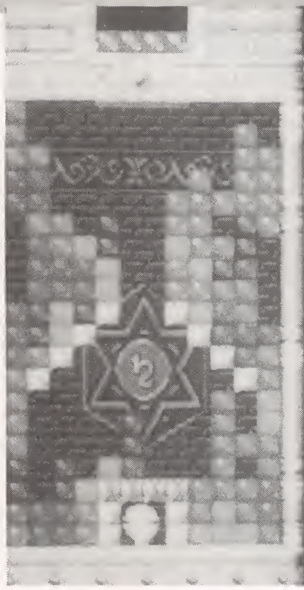
この面は、前半で最初にハマる面。一番端にたくさんブロックを落とさなければならないぞ。

だからまずは、L字形、凸形のブロックを端に置く。





このようにブロックを置かないと左右から2番目のラインが積みあがってしまい、左右端にブロックを入れにくくなってしまうぞ。



ラインを消していくといずれゴールドブロックが山型に残る。山型の一番上を消したら、内側へうまくブロックを入れて気球を逃がすのだ。

ステージ 1-9

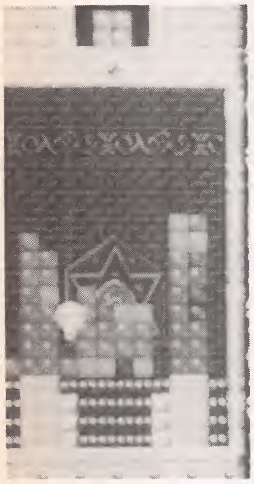
この面をクリアするには、常に先のことを考えねばならない。

赤棒が出てきたら迷わず端のゴールドブロックの上に置くように。

まずは、真ん中にブロックをどんどん積んでいき、ブロックをどんどん消していこう。

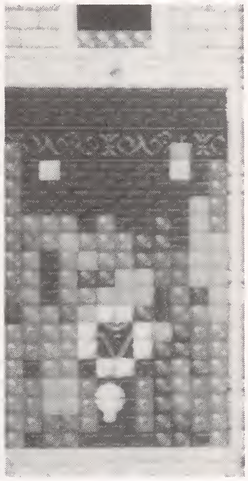


ゴールドブロックの上にブロックを積んでいれば、ゴールドブロックをすべて消した時点でクリアできるようになる。ポイントは、一番端にブロック（赤、L字型、凸型）を置いていくことである。



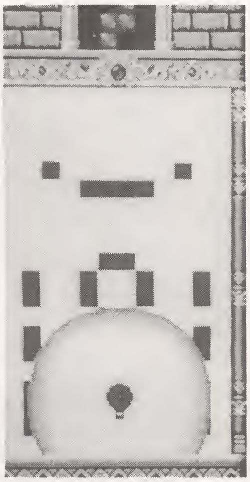
ステージ 1-10

この面は難しいぞ。一番上の2つのブロックは壁で、消すことができない。だから壁の上にブロックを積んでしまうと下にブロックを落とせなくなるので、積み上げてはいけない。壁の下は穴があきやすいので壁ブロックの下は重点的に積みあげるようにしよう。





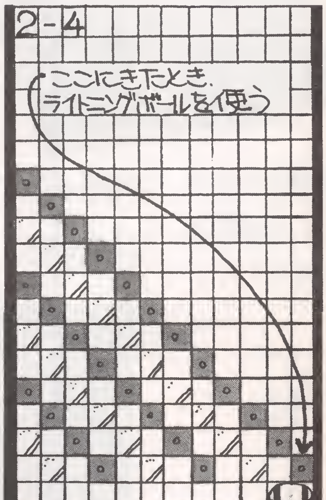
うまく積んでいけば、すっきり、きれいにかたづく。しかし、このような面は、ライトニングボールを使えば1発でクリア。

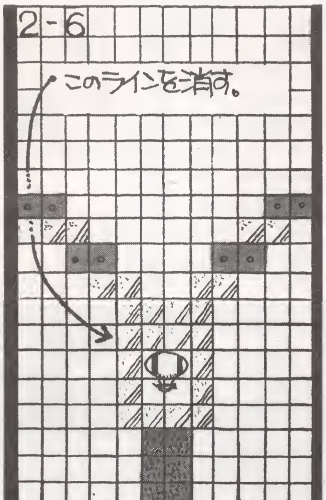


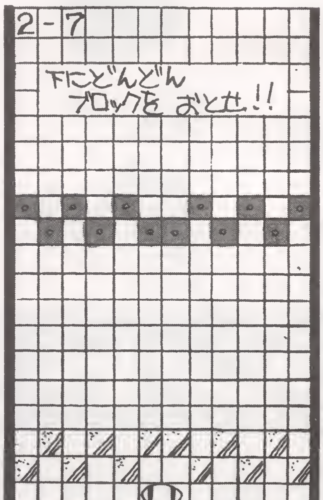
ライトニングボールをうまく使えば、どの面も楽になるぞ。しかし、気球（飛行船）がゴールドブロックにかこまれている所では、ライトニングボールを使っても、ゴールドブロックを壊し去ることはできないので、こういうところでは使わないほうがいいぞ。

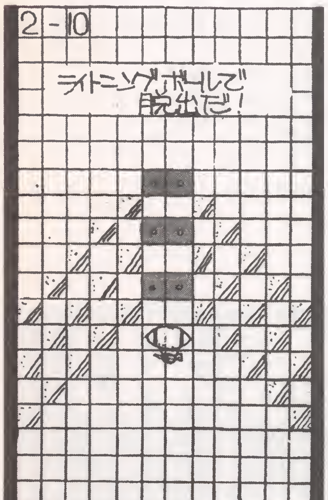
勝負はこれから

今回は、前半面で難しい面をピックアップして攻略法を示していったが、ジョイジョイキッドは60面ある。ステージ1、2をぬければかなり先に進めるようになるぞ。60面を無事クリアした人には、あっと驚く展開が待ちうけているぞ。









ゲーム基板価格リスト

『KONAMI』
A-JAX……¥ 50000
M.I.A.……¥ 60000
エイリアンズ……¥110000
キューブリック……¥ 40000
クォース……¥ 45000
クライムファイター……¥100000
グラディウス(電源付き)……¥ 30000
グラディウスII……¥ 52000
グラディウスIII……¥ 55000
グリーンベレー……¥ 5000
サプライズアタック……¥ 50000
サラマンダ……¥ 30000
サンダークロス……¥ 50000
ザ・ハスラー……¥ 5000
シティボンバー……¥ 25000
T.M.N.T.……¥127000
ツインビー……¥ 30000
トライゴン……¥ 98000
ハードパンチャー……¥ 60000
パロティウスだ!……¥128000
フラックアタック……¥ 9000
メインスタジアム……¥ 55000
ライフフォース……¥ 35000
リングの王者……¥ 28000
悪魔城ドラキュラ……¥ 45000
大列車強盗……¥ 5000
魔獣の王国……¥100000

『NAMCO』
KLAX……¥ 10000
アサルト (SYS-2)……¥125000
イシターの復活……¥ 35000
エアバスター……¥ 65000
オーダイン (SYS-2)……¥130000
ギャプラス……¥ 18000
ギャラガ……¥ 15000
スプラッターハウス(SYS-1)…¥100000
ゼビウス……¥ 8000
ディグダグ……¥ 12000
デンジャラスシード(SYS-1)…¥ 10000
ドラゴンスピリット(SYS-1)…¥ 90000
ドラゴンバスター……¥ 18000
ドラゴンセイバー (SYS-2)…¥164000
ドルアーガの塔……¥ 25000
バーニングフォース (SYS-2)…¥117000
バラデューク……¥ 12000
パックマニア (SYS-1)……¥100000
パックマン……¥ 15000
ピストル大名の冒険 (SYS-1)…¥110000
ファイネストアワー(SYS-2)…¥120000
フェリオス (SYS-2)……¥120000
ブラストオフ (SYS-1)……¥ 80000
ブレイザー (SYS-1)……¥ 80000
マーベルランド (SYS-2)……¥120000
マッピー……¥ 18000
メルヘンメイズ (SYS-1)……¥ 92000
リブルラブル……¥ 30000
ロンパーズ (SYS-1)……¥110000
ワールドコート (SYS-1)……¥ 70000
ワールドスタジアム(SYS-1)…¥ 70000
ワールドスタジアム89(SYS-1)…¥ 70000
ワールドスタジアム90(SYS-1)…¥ 78000
ワルキューレの伝説 (SYS-2)…¥140000
球界道中記 (SYS-2)……¥130000
源平討魔伝……¥ 32000
爆突機銃艇 (SYS-1)……¥ 70000
妖怪道中記 (SYS-1)……¥ 73000

『CAPCOM』
1941 (CP SYS)……¥120000
1942……¥ 8000
1943……¥ 28000
F1ドリーム……¥ 28000
アレスの翼……¥ 15000
ウィロー (CP SYS)……¥120000
エリア88 (CP SYS)……¥125000
ストリートファイター……¥ 70000
セクションZ……¥ 8000
ニモ (CP SYS)……¥188000
チキチキ ボーイ (CP SYS)…¥128000
トップシークレット……¥ 27000
ドカベン……¥ 14000
バルガス……¥ 7000
ファイナルファイト(CP SYS)…¥188000
ブラックドラゴン……¥ 18000
マッドギア……¥ 15000
マジックソード (CP SYS)…¥144000
ラッシュアンドクラッシュ……¥ 22000
虎への道……¥ 30000
戦場の狼……¥ 8000
大魔界村 (CP SYS)……¥110000
天地を喰らう (CP SYS)……¥100000
無頼拳……¥ 10000

『TAITO』
くにお君……¥ 10000
インセクターX……¥ 25000
火激……¥ 20000
カダッシュ……¥ 80000
カブキZ……¥ 18000
ギガンデス……¥ 25000
キック&ラン……¥ 10000
キャメルトライ (F2SYS)……¥ 98000
ゲットスター……¥ 10000
ザ・ニンジャウォーリアーズ……¥ 98000
スラップファイト……¥ 15000
ゼロウイング……¥ 40000
タイガーヘリ……¥ 15000
ダイナマイトリーグ……¥ 48000
タツジン……¥ 59000
ダブルドラゴン……¥ 25000
ダブルドラゴン2……¥ 70000
ダライアス……¥ 59000
ドッジボール……¥ 8000
ドンドコドン (F2SYS)……¥120000
ニュージーランドストーリー……¥ 59000
ハレーズコメット……¥ 38000
パズニック……¥ 38000
フリップル……¥ 25000
ヘビーユニット……¥ 10000
ヘルファイヤー……¥ 18000
ボルフィールド……¥110000
レイメイズ……¥ 38000
レインボーアイランド……¥ 35000
奇々怪界……¥ 10000
究極タイガー……¥ 33000
西遊降魔録……¥ 18000
地獄めぐり……¥ 40000
飛鳥&飛鳥……¥ 42000
飛翔鮫……¥ 15000

『SEGA』
DJ.BOY……¥ 45000
エイリアンストーム(SYS18)……¥ 85000
クラックダウン (SYS 24)……¥ 73000
ゲイングランド (SYS 24)……¥ 78000
ゴールデン アックス (SYS 16)…¥ 80000
ソニックブーム (SYS 16)……¥ 64000
テトリス (SYS 16)……¥ 60000
ファンタジーゾーン (SYS 16)…¥ 22000
フラッシュポイント (SYS 16)…¥ 48000
フリッキー……¥ 15000
ブロクシード (SYS 16)……¥ 60000
ボナンザブラザーズ(SYS 24)…¥ 65000
ラフレーサー (SYS 24)……¥ 80000
ムーンウォーカー (SYS 18)…¥ 98000
獣王記 (SYS 16)……¥ 50000

『DATAEAST』
アクトフェンサー……¥ 20000
クルードバスター……¥ 76000
コブラコマンド……¥ 35000
スタジアムヒーロー……¥ 10000
ダーウィン4078……¥ 8000
ダークシール……¥ 50000
トリオザパンチ……¥ 30000
バーディートライ……¥ 58000
バルダーダッシュ……¥ 60000
ファイティングファンタジー……¥ 38000
ロボコップ……¥ 40000
ワンダープラネット……¥ 25000
強行突破……¥ 9000
空牙……¥ 73000

『SNK』
ASO……¥ 15000
NEO・GEO (本体)……¥ 4??00
NEO・GEOソフト……¥28000より
ギャングウォーズ……¥ 40000
アテナ……¥ 15000
スカイソルジャー……¥ 45000
ストリートスマート……¥ 40000
ネクストスペース……¥ 25000
原始島……¥ 28000
航空騎兵物語……¥ 30000
脱獄……¥ 35000
怒……¥ 20000

『TECMO』
シルクワーム……¥ 28000
ジェミニウイング……¥ 28000
ダイナマイトデューク……¥ 48000
ワールドカップ90……¥100000
ワイルドファング……¥ 60000
忍者龍剣伝……¥ 70000

『JALECO』
P・47 (MEGA SYS)……¥ 45000
プラスアルファ (MEGA SYS)……¥ 50000
ロードオブキング (MEGA SYS)……¥ 50000
ロッドランド (MEGA SYS)……¥ 52000
伊賀忍術伝 (MEGA SYS)……¥ 43000
実力!! プロ野球 (MEGA SYS)…¥ 43000
天聖龍 (MEGA SYS)……¥ 42000
破兆 (MEGA SYS)……¥ 42000
武田信玄 (MEGA SYS)……¥ 40000

『IREM』
Mr.ヘリの大冒険 (M72)……¥ 45000
R・TYPE……¥ 23000
R・TYPE II……¥ 43000
Xマルチプライ (M72)……¥ 47000
イメージファイト (M72)……¥ 49000
エアデュエル (M72)……¥ 88000
スパルタンX……¥ 10000
スペランカー……¥ 7000
トンマ (M72)……¥ 50000
ドラゴンブリード (M72)……¥ 48000
ビジランテ……¥ 12000
妖獣伝……¥ 7000

『UPL』
アトミックロボキッド……¥ 22000
オメガファイター……¥ 18000
タスクフォースハリアー……¥ 43000
忍者君2……¥ 15000
ムスタング……¥ 49000

『その他』
テラフォース……¥ 20000
ビッグファイター……¥ 21000
レジオン……¥ 18000
妖魔忍法帳……¥ 10000
コンバットライブス……¥ 63030
スーパーフォーミュラ……¥ 45000
パイプドリーム……¥ 56000
ハットリス……¥ 22000
バルーンブラザーズ……¥ 29000
ビーチボールバレー……¥ 23000
ブロックアウト……¥ 18000
ポンピングワールド……¥ 45000
ラビオレプス……¥ 25000
四川省……¥ 8000
上海……¥ 10000
鮫!鮫!鮫!……¥ 90000

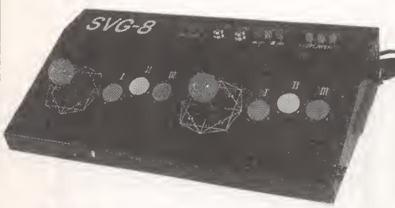
『麻 雀』
ギャルの開花……¥ 10000
ギャルの告白……¥ 10000
テレフォン麻雀……¥ 8000
ビタミンC……¥ 12000
ミス麻雀コンテスト……¥ 14000
花のももこ組……¥ 15000
麻雀Gメン89……¥ 10000
麻雀ねらえトップスター……¥ 18000
麻雀ナンパストーリー……¥ 19000
麻雀パニックスタジアム……¥ 25000
麻雀ファンクラブ……¥ 23000
麻雀夏物語……¥ 35000
麻雀大予言……¥ 40000
麻雀学園1……¥ 8000
麻雀学園2……¥ 8000
麻雀殺人事件……¥ 15000
スーパーリアル麻雀P1……¥ 3000
スーパーリアル麻雀P2……¥ 5000
スーパーリアル麻雀P3……¥ 40000

ロムキット

《システム1》
妖怪道中記……¥ 10000
ワールドコート……¥ 10000
ワールドスタジアム……¥ 10000
ワールドスタジアム89……¥ 10000
フェイスオフ……¥ 10000
ブレイザー……¥ 10000
ギャラガ88……¥ 10000
スプラッターハウス……¥ 10000
ブラストオフ……¥ 10000
メルヘンメイズ……¥ 10000
ロンパーズ……¥ 10000

《システム2》
マーベルランド……¥ 28000
ファイネストアワー……¥ 25000
ワルキューレの伝説……¥ 40000
未来忍者……¥ 20000
フェリオス……¥ 20000
オーダイン……¥ 25000

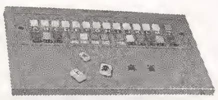
SVG-8



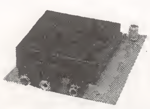
他社メーカーのビデオ出力とは比べものにならないくらいキレイ!!

- ●当社独自の開発により画面がキメこまかな色彩です。
- ●新機種はさらに鮮明。
- ●カラー微調整がかんたんにできます。
- ●レバーは4方向・8方向ワンタッチ切替機能付き。
- ●連射のスピードが調整できます。
- ●連射はすべてのボタン(6個)でできます。
- ●テレビのビデオ端子に接続するだけです。
- ●配線はSAM規格。
- ●RGB21ピン対応。
- ●トリガーボタンは30ミリの大型タイプです。
- ●ヘッドホン端子付き。
- ●マージャンや特殊パネルにも対応できます。

標準タイプ ¥34,800
RGB専用タイプ ¥29,800



麻雀パネル ¥9,800



ステレオキット
RPS-8(別売)
¥8,000

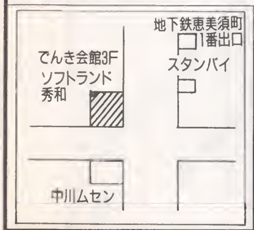


ジョイシステムPMF-8
メガドライブ用
¥3,500

— 絶賛発売中!! —

ジョイシステムPMF−8、SVG−8を使ってメガドライブ、PCエンジン、マークIII、Fコン、パソコンのジョイスティックとして使用できます。

■PCエンジン用
■メガドライブ用
■Fコン用
} ¥3,500
■パソコン用
■マークIII用
} ¥2,500
■別売RGBケーブル 15ピン / 21ピン } ¥3,500



ソフトランド秀和

〒556 大阪市浪速区日本橋5-12-9
TEL(06)649-7177 FAX(06)649-7222

続・驚異現象 Super 301

ついに続・驚異現象も最終回

しかし、タイトルが変わって続行するぞ。
というわけで、これからもハガキをよろしく。

今月のメニュー！

構成：やまかわ悠理

びっくらめーしょん 294
U.S.ネイビー
●早送り技

エンディングのスタッフロールを途中でとばすと、ネーム入れ後のスコアランキング表示からのすべてのデモが早送りになってしまう。
（東京都・マーブルOW-(留)(年)君）
(解)デモプレイも早送りされるので笑えるぞ。

びっくらめーしょん 295
T.M.N.T.
●意味なし技

ハガキ1を見てくれたまえ。
（イラスト＝静岡県・平形賢吾君、技＝その他、全国多数の皆様）
(解)ほとんど意味がないが、エイプリルに免じて許そう。

➡ハガキ1



びっくらめーしょん 296
マジックソード
●熊抜き技

熊にダメージを与えて光っている時、プレイヤーを通過することができる。
（編集部・石井ぜんじ）
(解)自分が無敵でも可能だが（方法はいっしょ）、当然ノーマルの状態で抜くのが受けはいい。ただし、タイミングはかなりシビア。

びっくらめーしょん 297
コラムスⅡ
●ブロック増殖技

ボーナスステージでわざと1個残るようにブロックを置き、解法通りに消す。ブロックが1個残った状態でタイムアップ直前にブロックを発射する。発射したブロックが画面最上部に残れば成功。形がバグって次の面に出現する。ブロックは、次の面のブロックが着地したらバグったブロックも落下する。
（愛知県・あゆみの朱雀で死ねたら本望の男HCM-MOLE君）
(解)長い説明の割には意味がない技。右から3段目に残すと次の面でゲームオーバーになるのだ。タイミング激ムズ。

びっくらめーしょん 298
ボナンザブラザーズ
●アキ缶浮遊技

ハガキ2を見てほしいのだ。
（群馬県・MIY-"ザエモン愛好会会長"-OAC君）
(解)ニュートンの法則に逆らうアキ缶。まったく意味なしだが少しは笑えるかな？



⬅ハガキ2

びっくらめーしょん 299
ファイナルファイト
●大損技

体力がほとんどない時に、体力回復アイテムを取ると同時にエルガドorハリウッドのナイフの一撃をくらうと、体力回復せずに死んでしまう時がある。
（東京都・ちゃら男・シード(涙)君）
(解)こちらもめったにできない技。（サンプルは5面のナイフ男地帯）。きっと毒が入った肉なんだろう（ドラムカンの中に入ってるし）。

びっくらめーしょん 300
グラディウスⅢ
●意味なし技 応用編その1

面が終わって次の面が始まった瞬間にオールクラッシュ（！・EDITでは使えない）を使うと背景が真っ白になる。
（京都府・グラⅢバグ発見数日本一（多分）TOK-竹下タ美-ZED-PAI-君）
(解)210番（'90・4月号）の技なんだけど、結局は1面と11面（前者は終わった面がなく、後者は面の切り替えがない）以外はできるということ。

びっくらめーしょん 301
グラディウスⅢ
●意味なし技 応用編その2

300番の技を成功させたあと全面クリアをするとエンディングも真っ白になる。
（京都府・グラⅢバグ発見数日本一（多分）TOK-竹下タ美-ZED-PAI-君）
(解)しかし、この状態でクリアするのはつらいぞ（目が痛くなる）。

構成：栗原桃郎　助っ人：Ⓣこと TM

ア・イ・ラ・ン・ド



⬆（愛媛県　地獄極楽(笑)MTB君）★斬られりゃいてえぞ、覚悟しときなッ！



➡（北海道　ちょっぱあ卍君）



➡（山口県　笑面龍君）

★冬はやっぱり寒いやね。受験生諸君、カゼなどひかぬようにね。まぁ、ひいちまったって、かまやあしねえ。いったれ、いったれぇ。

というわけで、ゲーメストアイランド、始まる前にグッドなお知らせ。

91年に入ってアイランドテレカも新調!!さらにお手紙3回採用された方には「お手紙ありがとうプレゼント」考案中!!

いい子ぶりたいワケじゃない

●グラⅢにはまった。どうして今ごろ、というと、89年末から90年夏までずっとマーベルランド（面白かった…）にはまっていたからだ。大宮のそごう10階に通いつめ、いろいろ苦労しながら（あえて描写はしない）なんとかクリスタルまで行けるようになった。子供用の遊び場で閉店の6時半まで遊び続ける自分への管理人のおじさんの視線は、明らかに「毎日毎日よくやるのう」といっていた。

しかし私も受験生。とりあえず今日でゲーセンとは一時的におさらば！と決心し（何回繰り返したことか…友人談）、最後のグラⅢをやりに行った。たとえヘンな終わり方でも、今回のプレイで最後！と思いながら前の人の終わるのを待っていた。

私はあまり「待つ」というのは気にしない。人のを見るのもなかなか楽しいものだ。その人は初心者らしく2面で終わり、さて、とふと横を見ると隣に立つ人と目線があった。「自分のプレイは長い」そう思った私は席をゆずった。

ヘンなやつだ…と思われたかもしれない。まぁ、それはどうでもいいことだ。私はその人のプレイを見ることにした。

ありゃ、テクニカルだ。しくじった！（うまい＝長い）ん？Eレーザーを選ぶとは珍しい。なるほどこう使うのか。こりゃ面白い。

だが……。

???な、なんだ!?

彼は常識では考えられないことをやっていた（内容はあえて伏す）。一体今のは何だったのか？まぁいい。

彼は上手だった。やがてモアイ面に突入した。なるほど、Eレーザーをためるとモアイリングにどこから当たっても平気なのか。感心の連続であった。やがてモアイボスとの対決だ。だが…！

私は目をこする。そうだ夢を見てるんだハハ…体当たりでフグモアイを抜けるとは…。

体当たり〰〰!?

……レ・ミゼラブル…ああ無情、グラⅢをやりこんだ私にはすぐ理解できた。

「無敵」——

なぜ？なぜなの？

悲しい　空しい　寂しい…。

頭の中は空白、へなへなとしてしまう私。ただ、たまらなくさびしいのだ。

私が今までやってきたことは一体なんだったのか？あーアホくさい。ところで彼はクリスタル面で終わると去っていった。どうやら背景の類には無敵でないらしい。復活もうまく、本当に上手な人だと想像できた。

さて、私は今、この文章を書いている。今日の出来事をもう一度ふり返ってみよう。

第一に、本当に無敵だったのか？私のカン違いでは？…でも後ろからもバシバシあってたし、やっぱり無敵だったのだろう。

しかしそうだったとして第二に、無敵って何？ゲームのプレイはコインを投入した人の自由だ。それぞれの遊び方はギャラリーが口を出すことではない。しかし私は、無敵をしていた炎の面での実にひまそうな彼の態度を見のがさなかった。他のギャラリーも無敵とわかるとしらけて離れていった。私は最後まで見ていた。実はそのプレイヤーに対して怒りを注いでいたのだ。

ところで第三に、なぜ自分はこんなことをゲーメスト宛に書いてるのか？本当のことをいえば、自分が偉くなったつもりでうぬぼれたのだ。私はこんなにすごいことを考えているぞ…と。しかし、書いてるうちに妙にさみしくなった。「今の自分は、今日のグラⅢの無敵プレイヤーにどこか似てる」と感覚的に感じた。うまく説明できんのがはがゆい。

第四に、これをゲーメストへ送り、たとえ掲載されたとして一体どうなるのか？読者が読み、それぞれ考えを持ったところで無敵プレイをなくす効果があるのか？

ここで私はひらめいた。実に大切なことを。私の中につっかかっていたのはこれか！

「いけないから」「注意されるから」ではない。

これは「いいことはいい、悪いことは悪い」という…「自覚」の領域の問題なんだ。

そのように「無敵」を考えてみる。人それぞれ悪いといったりかまわないといったり様々だろう。そして違う意見の相手とすぐに対立してしまう。しかしそこで素直に相手を理解しようとこころみてみる。するとそこに一歩高い状態が現れ、問題に対する率直な答えが出てくるはずだ。そこで、私の経験で「無敵」を結論づけてみよう。無敵は悪い、なぜならゲームがつまらなくなるからだ。無敵プレイヤーがどうのではなく、純粋に、楽しむべきゲームが楽しくなくなるからよくないということだ。

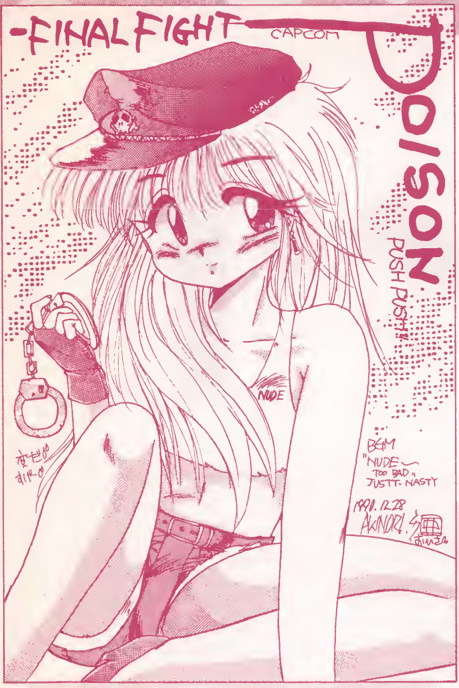
世の中のゲーマー全員に持ってほしい、「自覚」を…。それは素直で、人間としてあたりまえのやさしい精神にほかならないのだ。

「ゲーセンとは〝楽しみ〟にくる場所じゃあないか。だったら純粋に楽しみさえすればいいのさ。お互いゆずりあいの心を持ってね！」

遊びとはエンジョイなのだ。

（埼玉県　さすらいのアッチョンブリケ君㊌）

★我々は、本当にただゲームを楽しく遊びたいだけなのだ。



←(千葉県　亜綺紀君)
★彼はディンジャラス。

がぶりよりゲーマー人生

1月号の「もしものゲーム」を見ていて、よく似たことを友達としょっちゅうやっていた高校時代を思い出した。R－9でグラディウスシリーズをプレイしたらもしかするとビックバイパーより強いんでないか、とかバイパーに8WAYホーミングレーザー（もちオプションも）だとか考えていたあの頃が懐かしく思えてくる。しかしその友達は、たしか自衛隊に行ったはず…。

（熊本県　斉藤孝一君）

裏ゲーメスト大賞ここに発表!!

●ベストゲーセンで見たことねえぞ賞！

大賞　アニマルスピード
2位　バルダーダッシュ
3位　ロードオブキング
4位　ダブルデューク
5位　ラウンドアップ5

▼アニマルスピードとは、一体…。2位に至っては、某店で「50円2PLAYベリーイージー、誰かやってよ！」と貼り紙があったらしい。もはや極北。

●ベスト速攻で消えたで賞

大賞　R－TYPEⅡ
2位　シャドーダンサー
3位　戦場の狼Ⅱ
4位　1941
5位　マーベルランド

▼いずれも内容の充実したものばかりであることに注目したい。このような名作がなぜ嵐のように消え去るのか!?ゲームセンター「二番館」の店長はこう述べる…「やらねぇんならイスにすわるな」。

●ベスト不条理賞

大賞　キャリバー50
2位　トリオザパンチ
3位　JUJU伝説
4位　パロディウスだ！
5位　エイリアンストーム

▼不条理な世界を描いたゲームに贈られる、裏の「演出賞」だ。いずれも制作者の脳みそを見てみたいよーなシュールな作品がランクイン。2位の土着的アクの強さにも注目。

●ベスト　実は名作賞

大賞　ギガンデス
2位　ロッドランド
3位　ポンピングワールド
4位　キャメルトライ
5位　大工の源さん

▼一番まともな賞がこれだ。グラフィック、キャラクターはともかくゲーム性が非常に高くマニア受けする作品ばかり。目をつけなかったゲーマーは見る目がないといっても華厳の滝ではナイトギャル。

大賞は○○○○○○に選ばれた。ショット＋ボンバーというありがちパターンに意味のない自機チェンジ、当たり判定のでかさとどれをとっても○○ゲーにふさわしい名作であることは間違いない。

ただしこの各賞はあくまでも個人の独断と偏見で選んだものであって、「客観的判断基準を示せ」と迫られた場合いくらでもあやまる用意がある。

（集計・北海道の投稿者を差別から守る会）

★「ベスト○ソゲー賞」「ベスト期待させておいてそれほど人気出なかったで賞」もあったのだが、スペースの都合で（大ウソ）割愛!!なかなか共感の嵐を呼びそうではある。

今月の力技報告

●JR中央線立川駅で降り、改札出て右の階段を降りるとデパートなどのある広い通りがある。ここを少し行くと本当にひっそりとたたずんでいるゲーセンがあるのだが、ここがなかなかにすごいのだ。妙に古いゲームばかりなのはいいとして、そう広くもない店内にダライアスⅠ、Ⅱと並んでいる。久々にやるかーとⅠのシートに腰をおろすと、あろうことかモニターにはテトリスが映っているではないか！はっとして2P側のモニターを見ると、そこにはクオースが!!

なんとこの店は、コイン投入口がちがうのをいいことに、1P側でテトリス、2P側でクオースを稼動させているのだっ!!（真ん中のモニターは使っていない）

モニターがやや小さいというのをのぞけば、ステレオで迫るテトリスの曲は大迫力。ズンズンと消えるブロックがボディソニックで体に響くという、かなり豪快というかパワフルなものを感じるのだ。近くの人は試してみては？

（埼玉県　裏千家道場君）

★どんどん出てくる力技な店。しかしダライアス関係ばかりというのがなにかすごい。

そしてワタシはトホーに暮れる

☆私はゲーメストを買いはじめたのが3カ月前とゆー新人ですが、ゲームはかなり昔からやっており、「高校入ったら学校帰りにゲーセンへ!!」が至上の夢でした。なにしろ田んぼと山と古墳に囲まれた奈良県民…。

――そして中3。友人の大部分はゲーセンがオニのよーにあるという近大付属へ。私は京都駅近くの平安高校に。京都駅からの風景は、私には「こっ、高層ビルが立ち並んでいるうっ」と映りました。これならきっとゲーセンもたくさんあるぞワクワク。

――甘かった。

ナイ！ない！無為！

全っっぜんないっ!!

徒歩40分の駅に少～しあるだけっ!!しかも揃えが激爆的に悪いっ!!今まで格闘ゲームしかやったことのないよーな私にむかって、くにおなし西遊なしスプラッタなし天地あり。ただし虫の息（画面が悪いのだ…汚れてる！とおっさんにいったらぞーきんでふいてくれた。もおうれしくてうれしくて涙が新体操）。

なぜゲーマーでもない友人たちは天国の近大へ行き、私は地獄へ…もう立ち上がれない…。そんな時、兄思いの妹がレコード店でPⅢのポスターをもらってきてくれたが…ここで簡単に立ち直ったら、ただのバカか聖徳太子である。

他に、私のよーな境遇の人はいないのだろうか？ぜひとも共にグチをこぼそーではないかっ!!

（奈良県　阿井上男君）

★甘いっちゃね～!!京都ならキャロットやらKINGやらあるでしょうが!!探しなさい。おまけにペンネームもなんか安易だし…小池一夫か!!（そこまでゆーか）



→（新潟県　ZIG！君）★今年1年またよろしく。

大阪のどアホ！（ペンネーム）君曰く
「つっこめつっこめドレミファソー」は
「ツッコミツッコミドレミファ・ドン」
（©嘉門達夫）が正しいという…。

つっこみ三昧

スパイ〔spy〕：まわしもの。間諜。密偵。
まわしもの〔回し者〕：敵の中にひそかに紛れこんで、内情を探る人。スパイ。
間諜：ひそかに敵側の情勢をさぐって、味方に通報する者。間者。
密偵：ひそかに内情を探り調べること。また、その人。（すべて広○苑より）
…やい、ロイ・ハート（スーパー・スパイ）！一体何者なんだ？
（大阪府　うおーろっ君見参！）
⬅だから…ものすごくひそかに内情を探っているのでは…ないだろうか？

道路工事現場に「犯人に告ぐ　回転灯をはやく返してくれ」という貼り紙があった。（本当）
（群馬県　シロツグ・ラーダット君）
⬅わびさび…だな。

「おたより没収（ぼっしゅう）」……（12月号P.50）
（大阪府　暁朧！君）
⬅気づかれたか…。ふっ。

レイメイズ・巨大メカのテーマ
「本田美奈子本田美奈子本田美奈子〜」
A-JAX・UF1
「キン○マ〜○人キン○マ〜〜〜」
そんだけ。　ただ、そんだけや！
（神奈川県　おくていMEGリーニョ君）
⬅放送禁止用語はやめてくれ。

1月号ナンパ講座の「CLAN助手」はこの2人に酷似していると思う。しかもこのキャラ2人とも殺人犯なんだけど、単なる偶然ではないような…。



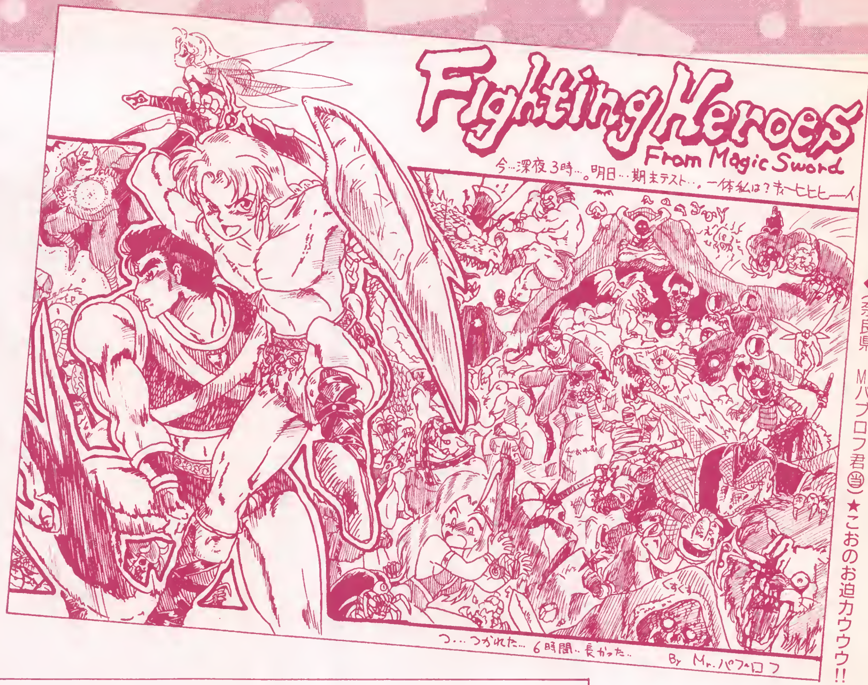
▲つのだしげる「恐怖新聞」より


CLAN助手▶

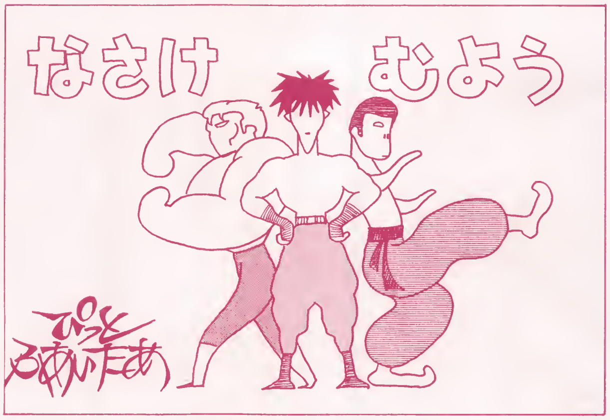


▲楳図かずお「神の左手悪魔の右手」より

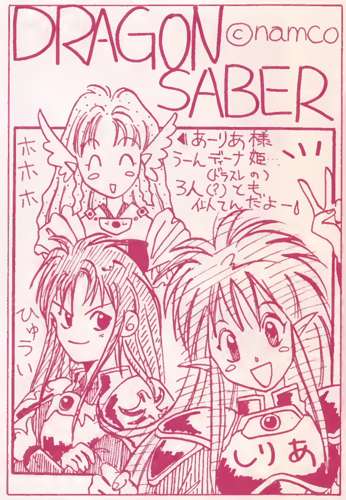
（愛知県　しん・よしひで君）
⬅こらーそのものだわ。ザブトン1枚送るから待っててね。（マジ）



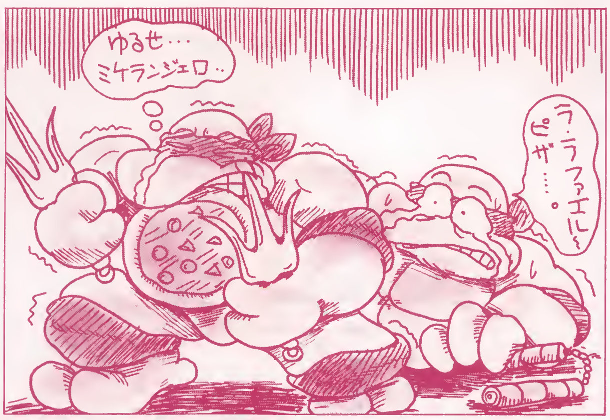
⬅（奈良県　Mr.パブロフ君⑬）★こおのお迫力ウウウ!!



⬆（石川県　おたんこナス太郎君）★タフすぎてそんはない。



⬆（福岡県　武術師さすけさん）★女の中にオトコが1人。



⬆（神奈川県　鶴忍者君）★友の涙も食い気にゃ勝てぬ。…う――ん。

こういうゲーセンはあやしい！

○窓が鉄格子である。
○ラーメン屋の中にある。
○2階が暴力団の事務所だ。
○店員のユニフォームが中学校のジャージである。
○店長が某宗教の信者である。
○アルバイトの女の子が次々と行方不明になっている。
○店長と有名人の合成写真が飾られている。
○来月、ダムの底に沈んでしまう。
○トイレの水が流れず、無理やりレバーをひねると逆に溢れてくる。
○年がら年中演歌がかかっている。
○フリーノートに過去忍者のメッセージが書かれている。
○初代店長が高木ブーである。
○トップランディングの横にあるはずのレイカの人形がペコちゃん人形になってる。
○古くからこの付近に住む老人が、不吉なことをいう。
○店内で写真をとると、きまって心霊写真になる。
（埼玉県　過去忍者君）
★相変わらず自己主義を忘れぬ奴…。そんなに目立ちたいなら目立たせてやる！過去忍者はCOMPLEXが好きだ！過去忍者は岩槻市に住んでいる！過去忍者は自分の顔のカラーイラストを送ってきた！…はー、はー……。（不毛だ）。

燃えよ青春っ!



11月号の（故）日ポミアイランドの中山尚!!…さん、ゲーセンに女が来るなとはいわん、だがアベックは来るな！アベックが近くにいると電波で命令が送られてきてすぐミスる（むちゃくちゃ）。ゲーセンとは飢えた男子校生や人生につかれたオヤジ、青春生きぐされの浪人たちにこそふさわしい場所だ。「俺の恋人はゲームだぜ」とあらしも言っていた。ちくしょう！俺にも幸せを分けろ!!

（福岡県　R研究所君）（うーん悲痛だ…㊥）

格闘ゲームを私も語る

●格闘ゲームというと、どうしても忘れられないゲームがある。それは「熱血硬派くにおくん」だ。

高校を卒業してから登別という所にきて2カ月くらい経っていたでしょうか。「なめんなよーこの野郎！」なんて声が聞こえてね。驚きながらもやってみると、なぐり倒した相手がまた起き上がってくるもんで怖くなって、1面でりきも倒さずGAME OVER。1カ月はりきに勝てなかった。

やっと2面に行くと、港で暴走族のバイクが襲ってくる！最初は絶対倒せないと思っていたけれど、飛び蹴りをタイミングよく出せばいいとわかり、しんじのズルい回しゲリをよけて2面突破、と。

3面は夜の繁華街で、今や存在するかどうかもわからんスケ番たちとの戦い。チェーンを持った黒い髪の「久美子」は1回どつくだけで倒せるが、脱色してつぶしたカバンを持った奴は耐久力が高次面に行くほど高くなるのだ。

しかしこの面で、いやゲーム中最強ではないかとその外見から思えるキャラがいる。その名は「みすず」！

全キャラ中一番デカいし、技も「見ていて爽快感の残る往復ビンタ」や「超濃厚なキスにも見える頭突き」が強烈。

そして最終面だが、しかしくにおって奴ぁ、ダチのためならどんな所にも行くんですな。さぶ率いるやくざの事務所に1人で入っていくのだから。もちろん、紫の服を着たサンプラザ中野ふうザコの持つドスやさぶのハジキに当たれば即「終」だ。シューティングの快感があったというべきか(?)。こんな奴らにも素手で向かっていくのだからすごい。使いづらいとはいえ、「三角ゲリ」ができたことを知る人は意外と少ない。

今となっては思い出でしか会えなくなったくにお君ですが、機会があればまたやってみたいゲームのひとつです。

（北海道　C.Q.—あいくえお君）

★2面クリアした直後、海に飛び込むのがイキだよね。発売当時は超ヤンキーな兄ちゃんがよくやっていて、笑いをこらえるのに死ぬ思いだった。

12月号かるら君にもうひとこと

私があの記事を読んだ限りでは、あなたの親父さんはあなたの仲間をけなしたわけでも、ゲームをバカにしたわけでも、あなたの夢をぶち壊したわけでもないと思います。たとえ昔とは世間が違うといっても、すでに生の社会に出ている親父さんのあなたの将来に対する判断は、今のあなたよりずっと鋭いと思います。もしあなたがゲームのことしか知らない大人になってしまったら、そんな大人は一般社会はおろかゲーム業界だって願い下げですよ。

できる限りたくさんのことを見て、聞いて、体験していかなければいけない時にあるあなたが、ゲームの世界に閉じこもろうとしていると判断し、親父さんはあなたに警告してくれたのではないですか？それをあなたは「ゲーム業界への偏見」で自分から覆い隠してしまったのではないですか？

あなたが本当にたくさんのことを経験し、その上でやっぱりゲーム業界を選ぶんだったら親父さんも何も言わないはず。いえ、言えないはずです。親父さんはたくさんの経験を積めと言っているので、決してあなたがゲームを通じて得た経験を非難しているのではないのですから。私は、そう思います。

あなたがゲームに夢を持ち続けるというのなら、夢を持つあなたを周囲に認めさせるべく行動をまともにすることが必要なのではないでしょうか。どんな理由があろうと、子供が10時半過ぎに帰ってきてそれを良く思う親なんているわけないじゃないですか。

いろいろ辛口な言い方もしましたが、かるら君が経験したことはゲーム業界に身を投じる人なら誰でも経験があり、乗り越えなければならない試練だと思います。私も4月から某社勤務となりますが、かつて似た経験をしました。

かるら君、がんばってください。

（奈良県　あみゅーずビンゴ君）

★全国のみんなも、がんばってくれよっ。



⬆（千葉県　〝矩形波㊧!!〟護国卿君）★サプライズアタックの最終ボス。君は見たか？

愛されて5年ちょい

いきなりクイズ!!

Q：以下のヒントを読んで、ある超人気ゲームの名を答えよ。

○ここは不思議な世界で…。
○敵さんの弾が地面をコロコロと転がってくるの。
○あぶない時は、ジャーンプ!!
○アイテムを取ると、3方向に撃てるようになるの。
「くらえいい——っ!!」
○関係ないけどPCエンジンでは縦スクロールになったんだ。残念。

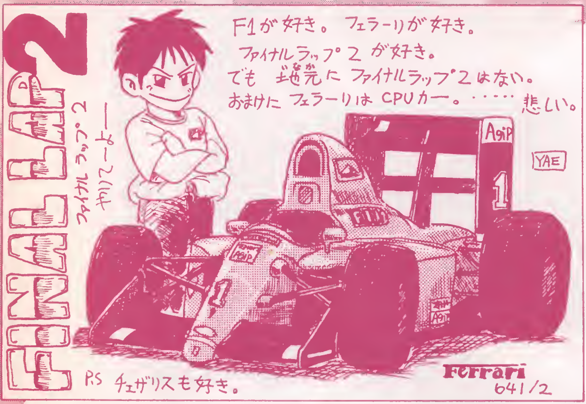
（A：バルトリック　だから関係ないって…）

（愛知県　5253K、1君㊫）

★とってもだぁいすき、ひねくーれもん…。



➡（兵庫県　天ぷら油っ子さん）★近頃、彼女の周りはあわただしい。



←（福島県　JC平常軍団美術係SDI君）★知っててぶつけてくるCPUカー。（マンセルかぁぁ）

こちらこだわり派

学校でも根暗と評判のS先生を偶然ゲーセンで見かけた。学校では考えられないよーなハデな服を着た先生はT.M.N.T.のリズムにあわせて体をゆらしていた。しばらくして友人たちとこっそりのぞいてみると、なんとシュレッダー（最終ボス）まで行っていた。結局倒せず、先生は軽く台をたたくとふり返り俺たちと目を合わせた。
そして時が凍りつき……。

（埼玉県　バクシーシ！ランチョンちゃん）

ちょっと聞いてもらえますか？

●ゲームをプレイして、単に「面白い」とか「つまんねー」「難しい」というだけでなく、なぜ「面白い」「つまんない」「難しい」のか考えてみる、というのはどうだろうか。

そうすると、だいぶゲームの見方が変わってくるのではないだろうか。単に面白いとかつまらんとかは誰にでもいえることなのだ。自分の嫌いなゲームにも良い点は見つかるだろうし、好きなゲームも悪い点が見えることによってさらなる発展がのぞめるだろう。

「このゲームは○○がよくない、△△を直すと面白くなる」という考えを持つことは、「ゲーム」をさらに深く理解するのにつながるし、なぜ難しいかを考えれば攻略も立てやすくなるはずだ。

ともあれ、いくら「商品」とはいえ1つのゲームが市場に出るまでには多くの人が努力し、苦労しているはずである。そのゲームを1回プレイしただけで「難しいだけのクソゲー」で終わらせてしまうのは、「ゲームが好き」という人間にしてはあまりに不粋であろう。

（大阪府　暁朧！君）

★ふ——む…。

スピードよりも意義のある攻略を

●そりゃライターとて人間、情報のない1カ月前にそれほどやり込んでない状況で書くのなら、攻略に誤りや欠陥があるのもいたしかたないかもしれません。

しかし、新たなやり方がわかっているのにアフターケアを行わないのが許せません。昨年もいくつかのゲームをやり込みましたが、どーみても本に載っているより友人や私のパターンのほうが楽で、かつやりやすいことがありました。

もうとっくに終わった、もしくは攻略のところまで進んでいるゲームでも、ちゃんと書かれている攻略は役に立ちます。ファイナルファイトやマジックソードがそうでした。面ごとのキレイなマップ、すべてにおけるアイテムの説明、初心者から上級者までに対応した解説…。攻略とは、このくらいからのレベルの記事をいうのだと思います。

ゲーメストの存在意義は、唯一の専門誌として、現れては消えていくアーケードゲームを雑誌の形で記録していくことではないのですか？

（大阪府　アイランドにのせないよーに係君）

★みんなで望もう増ページ!!（書く人間がいなければ仕方がないという話もある）

ゲームは自分が楽しむものなのだ

●攻略が役に立つか立たないかでいろいろと意見が交わされているけど、元来攻略というのは「そのゲームの楽しさを知ってもらうための手助け」的なもののはずである（と私は思っている）。

しかし現在の攻略は「いかにして楽に前に進むか」と、「点稼ぎ」の2点のみが前面に出すぎていて、前述の考え方は影も形もない。自分のプレイしたことのないゲームの攻略を読んでも、「よくここまでやったな」と感心はするものの、「俺もやってみようかな」とはとても思えないのだ。

最近のゲームはとかく難度が高いから、攻略に頼る気持ちはわかる。「クリアしたい」という気持ちもわかる。でもプレイするのは誰でもない自分なんだよ。攻略がどうとかいうんじゃなくて、「自分のプレイ」をしなきゃだめだよ。

先日マジックソードをプレイする一団を見たのだが、彼らのプレイは全員が全員㋘の攻略通りだった。後ろから見ていて、「次にどうやるのか」が全部わかるのである。見ている私もつまらなかったが、プレイしている本人はおそらくもっとつまらなかったと思う。

「役に立つか立たないか」じゃなくて、もっと根本的なものを考えてみませんか？こんなことを考えているのは私だけなんでしょうか？

（神奈川県　CYC君）

★うーむ。

燃えよ魂！沸けよ血潮!!
あなたの熱血ゲーマー度ちぇっく!

1．プレイすると手に血マメができ、はぜる。
2．自機が分身して画面をうめつくす。
3．あまりの動きの速さに手が見えなくなる。
4．目や手から炎が噴き出す。
5．手が使えなくなると足や歯でプレイする。
6．空を飛びながらプレイできる。
7．ゲームで勝負すると、薬を盛られる。
8．ゲームの世界に入れる。（ミス＝死）
9．地球の危機をゲームで救ったことがある。
10．「たかがゲーム」などと言ったヤツは生かしておかない!!

さて　結果は？

0の人…そう、あなたはフツーのゲーマー。
1～3…「おおっあれを見ろ!!」「スゲー」そんな声も気にしていない
4～6…骨折、脱臼、切りキズ、うたれキズ…よく生きていますね。
7～9…ゲームやるより「世界ビックリ大賞」に出演したほうがよい。
10の人…いつまでたっても中学生になれないほどバカなのでは…。

（静岡県　㊗君）

←しかし根強いね、このコーナーも…。



↑（千葉県　小沢盛晃君）★魔法使いが腕力あったら負ける要素がないんじゃない？



（今月の題字　田学寺茂助左エ門君）当

まぁ…現実はこんなもんか
夢で逢えたら

夢男(ユメオ)は中途半端に宿題を終え、いつもより早く床についた。今日の睡魔はかなり屈強な奴であったらしい。しかし…。

「ん……何だ？」

夢男は目を覚ました。重い。体の上に何かが、いや誰かが乗っている。

「か…金縛りか？」

「違うよ。そんな低レベルなものと一緒にしてもらっちゃ困るわよ」

それは女言葉で突っ込んだ。

「だだ、誰だ貴様!!」

灯りのヒモが引かれ、パッと蛍光灯が光った。そこには、少し小柄で長い金色の髪を三つ編みにした美しい女性が仁王立ちしていた。

「夜遅く悪いわね。昼間だとパニックだから。私は戦いの乙女ワルキューレのひとり、ブリュンヒルデ」

「とととにかくどいてよう」

「あ、ごめーん。でも私、軽いから」

「重かったよ…ぐえっ」

ワルキューレは夢男の上から降りざまに顔に蹴りをかまし、スカートを両手でつまむと布団の脇にフワリと座った。

夢男は体を起こした。

「今日はね、もうすぐあなた死んじゃうからその予告をしに来たの」

「へ…うそ……でしょ？」

この時点で夢男の脳から冷静さは消滅した。

「うそじゃないよ。あなたワルハラの補充兵に選ばれたんだから、すっごい名誉よ。おめでと！」

「え…俺、仏教徒だから死んだら大霊界行くんだぞ」

「駄目よ。ここに誓約書があるんだから」

夢男はそれを読んだ。

「私が転生先で死んだら、いかなる教徒であろうと絶対にワルハラに戻ります。ジークフリート…何これ？誰の？」

「あなたの前世の名前。これ3000年契約よ」

「ファ…ファウスト…」

夢男は彼女が死神に見えた。

「じゃ、少し時間あげるから、身辺の整理でもしたらいいわね。今度来る時はあなたが次に眠る時だから。じゃーね♡」

ワルキューレは夢男のほおにキスをすると去った。暖かいはずの彼女の唇は、夢男には氷のような冷たさに思えた。彼女は終始微笑みを絶やさなかった。夢男は気絶した。

翌朝、夢男は少し早く目覚めた。

「なんだ、夢か……、あー良かった。ん？何これっ」

ふと鏡を見ると、ほおにキスマークがあった。

「……丹波(タンバ)リン…」

夢男の全身の力が抜けた。

（静岡県　T・H君）当

★なる、ほ、ど、ね…。そいつに会うことは死を意味する。



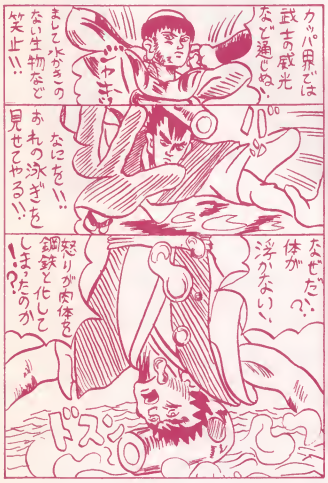
⬅（広島県　ぶるーべりーじゃむ君）★カプコンキャラって食ってばっかし…。



⬅（大阪府　WATS君）★よこしまサンドラ。



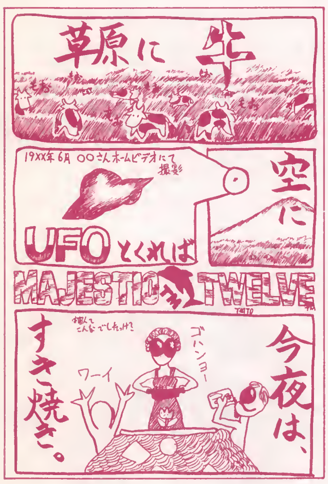
⬅（岡山県　耳君）★しあわせ…。



⬅（神奈川県　バビヨンズ君）★この人のセンスはすでに我々の理解を超えている。（これは相当わかる1枚）。



➡（愛知県　COG君）★激安！



⬅（北海道　$FIN君）★宇宙人だって人間だ。

♬♪♬

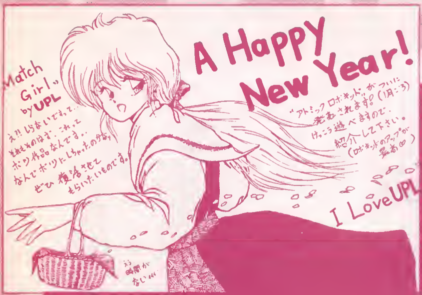
今月の3曲！

そのいち（妖怪人間ベムの節で）
かべにかーくれて逃げる
俺たちゃサイボーグ戦士なのさ
人にすがたを見せられぬ
おもちゃのよーな　この体
「早くうまくなりたい！」
うまいマニアを吹きとばせー
ボンバー！SP！エネルギー！
人造人間♬
（埼玉県　理座亜惑満君）

そのに（はらぺコマーチの節で）
どーしてガイ君　いないかな？
スーパーファミ〇ンにいないかな？
修行の旅に出ちゃったかーな？
ハガー　コーディー
お前ら2人ぢゃ　つまんない

そのさん（月光仮面の節で）
どこの誰かは知らないけれど
ネオジオファンなら知っている
（愛知県　しわよせ仮面君）

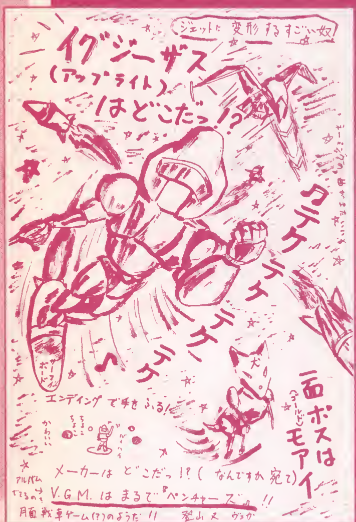




↑(茨城県　奥山寿裕君)★2年前の年賀状をほりだしてきてしまった…。



↑(神奈川県　ようこそ由唯君)★実はレーシングゲームなんだよね。



↑(埼玉県　ヌ・ヴェガ君)★一瞬ダライアスのご先祖様ふうTAITOのシューティグでした。

レゲーの魂

時間蠅は矢を好む

あのー、「サイクルマー坊」を最近見た人いませんか?

たしか小5の夏、カンフータイクンのあとに入ったのが彼だった。ゲーム史上初、というより最後のローラーコントローラー、タイトー初のFM音源とは思えないあのサウンド。(ほめてるの?㊞)

私は彼に少ないこづかいのほとんどを投入し、八王子一のサイクルマー坊ゲーマーになりました(単に他にプレイする人がいなかったから)。

思えば「飛鳥&飛鳥」や「メイズオブフロット」にハマッてしまう危険な血はこのころからあったのだと思います(だからタイトーって好き)。



中古基板を買おうにもどこにも在庫がないこのゲームを今でもプレイできる店はありませんか? バランスをくずしたままゴールすると、もがきながら次の面へ行く彼の必死の表情はいまだに忘れられません(風営法が変わる時のNHK朝のニュースにも彼は出演したことがあるのだ!)。

(東京都　八木健夫君)

★「三輪サンちゃん」(セガ)とは違うので混同せぬように。

石川県のゲーセン穴場情報です。JR金沢↕福井間の「小松」駅で降り、駅前の西武近く3Fの「コマ」には源平、怒号、Mr.DO、スクランブルフォーメーション、バラデューク、ムーンパトロール、ダーウィン、サイドアームズ、アレックスキッド、ブラックドラゴン、タイガーヘリ、飛翔鮫、インディジョーンズなんぞがあります。

小松から金沢方面へ行った「松任」駅で降り、「野々市ジャスコ」へ行けばポパイやハイパーオリンピック、ジャンプバグ、バトルスなど。この近くのユーノスにはナムコのユーノスのシミュレーション「ミアータMX5」がありますよ。ほかにも、国道8号線ぞいにはゲーセンがかなりあるので行ってみては?

(石川寺井消印の名前がかいてない君)

★うーん、スペースがなくて詳しく紹介できん。ゴメンね。それにしてもジャスコとは…いったい…。

以前プレゼントでいただいたDIGDUGIIの基板が、親切な駄菓子屋のおばあさんに筐台をもらってやっと遊べるようになりました。

お店のおばあさんやおじいさんは、「体も弱ってきたし跡継ぎがいないからねー、私たちで終わりだよ。昔は小さい子が毎日来て楽しかったね」と懐かしそうに話してくれました。悲しいことに、小さな駄菓子屋さんは年々姿を消していってしまいます。ぼくも小学生の頃、よくゲームをやりにきていました。

ぼくがそのことを話すと、「はぁーもう何年も前になるねー、ありがとうねー、たくさんの子がきてくれたけど近ごろはあんまりきてくれなくてさみしいねー」と話してくれました。おばあさんは、子供がこなくなってから病気になったりして体力が衰えてしまったといっていました。

お店は、昔と変わりません。柱や壁、窓から差し込む光、床の染みまでが思い出として浮かび上がってきます。今ではひっそりとしているけれど、おじいさんやおばあさんはほほえんでいます。

いつかは消えてしまうけれど、ぼくはこんな菓子屋さんを見守っていきたいと思う。

(岐阜県　ハーバード・ウエスト君)

★…………。我々には、その時を覚えていることしかできないのだろうか?

描かれることのなかったドラマ

SUNSET 〈from U.S. NAVY〉

N.Y.——

5：45 PM

マンハッタンのオフィスで、私は1人とっておきのワインの栓を抜いた。本来なら、事成就の暁の祝杯となるはずが…。

「夢破れたり……か……」

組織ラブーの壊滅、X国の全面撤退。いずれ私の所にも来るであろう、戦争犯罪の追及の手……。

私は椅子に座りながら、ワイングラスを手で弄んで、ビルの谷間から微かに見える夕日を見ていた。いつもと比べると今日の夕日は一段と赤く染まっている。それは子供の頃に見た、ナチスの爆撃によって紅蓮の炎に包まれたロンドンを髣髴させた。…あれから54年、中東戦争、朝鮮戦争、キューバ革命、ベトナム戦争……我々産軍複合体が巨大化するには十分な時間だった。

いや、あまりに長過ぎた。我は必要以上に巨大化し、その巨体を維持するために、ラブー…我々の組織が生み出されたのだ。

「必然性の積み重ね……戻るに戻れぬ地獄道……フフフ」

そう呟くと、私はグラスに注いだワインを飲み干した。

必然とはいっても、人は決して我々を許しはしないだろう。だが、彼らに本当に我々を責める資格があるのだろうか? 今さら自己弁護する気は毛頭ないが、人間というものが矛盾した生き物であるがゆえに、我々がつけ入る隙があったのではないだろうか? 所詮、人は他人の血肉の上に己の歴史を築き上げてきたのだ。悪を知ってこそ善に生きることもできるのに、悪を忘れてしまえば、いずれは滅びを迎えることになるだろう。

「そうとも知らず、人は目先の享楽に酔いしれているのか…」

私は立ち上がり、再び視線を先に移した。日が沈み、ビル街が闇に包まれていく。

第二次大戦以来54年、我々が育てあげてきたU.S.NAVY。皮肉にもその我が子に我我の最後の夢を打ち砕かれようとは……実に滑稽な、バカげた話だ。私は自嘲めいた笑みをこぼすと、ワイングラスに再びワインをついだ。

「優秀な我が子U.S.NAVYの成長と、人類の、滅びまでのつかの間の幸福に乾杯!」

私はワイングラスを薄暗い空に向けて掲げた。

(富山県　谷口直也君)

★プログラム上のデータにすら描かれていない、その一瞬の世界をプレイヤーは幻視することができる…。戦いのさなかに脳裡をかけぬける、感傷のさざめきのために自分はゲームを続けてきたのかもしれない(↑くさいぞ)。

というわけでこのコーナーに、もりもりと力作が届いております!!うおー熱い!!号を追って紹介するので待っててね。

♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪

ネオジオ仮面のおじさんは
広告だけしか出てこない
うす気味悪い　笑い顔
喪黒福造よりはまし
ネオジオ仮面はだれでしょう

白い顔して気分悪そう
黒いマント着て夏暑そう
ネオジオ仮面の正体は
SNKの社員かな
あまりに知られぬその本名
ゲーメストじゃなくゲーマント
ネオジオ仮面はだれでしょう

(東京都　アムルの弟君)

★メーカーの人も読んでいる(と思う)んですけど…。

「人造人間♬」は気に入ったぞ。

ご商談の場



★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙等）、または業者の方のご利用はご遠慮ください。

〔売ります〕

●ぼくのメガドライブ＋ソフトとPC98、88のゲームソフト4つをあわせて、1万5千円くらいで売ります。（〒321 栃木県宇都宮市平松本町462—6 荻原功太朗）

●メガドライブ用テトリスをお売りします。基板との交換も可。希望価格の高い人にお売りします。（〒390—03 長野県松本市大村438—17 横林克幸）

●トップシークレットの基板を1万円で売ります。W葉書で。完動品です。（〒920 石川県金沢市花里町16—11早川方 出雲力）

●メガドライブ本体＋ソフト10本を5千円以上で売ります。高額の方には、ファミコン＋ソフト20本ぐらいをさしあげます。（〒321—45 栃木県芳賀郡二宮町久下田766 鶴見智）

●18インチテーブル筐体（ジェミニウィングの基板付）完動品を2万〜2万5千円ぐらいで売ります。W葉書で。（〒482 愛知県岩倉市下本町灯明庵103 土屋裕之）

●アクセスのコントロールBOX（ビデオ出力）を1万円で。ゲーメストバックナンバー1〜18号も有り。W葉書で。（〒344—01 埼玉県北葛飾郡庄和町西金野井338—140 山岡崇）

●ファイティングファンタジー＋花のももこ組＋七対子を3万2千円で売ります。W葉書で。（〒410—03 静岡県沼津市東椎路1041—4 稲本淳也）

〔買います〕

●20インチ筐体を2万円前後で売ってください。もちろん送料はこちらもち。筐体の写真を入れた封筒入りの手紙で。（〒939—07 富山県下新川郡朝日町舟川新459 岡田貴志）

●ワルキューレの伝説のROMキットを4万円前後で買います。送料こちら持ち。完動品を、W葉書で連絡を。（〒329—01 栃木県下都賀郡野木町野木2306—9 関沢利行）

●平安京エイリアンの基板を1万5千円で売ってください。W葉書で。（〒107 東京都杉並区天沼3—12—3 矢沢健司）

●ゲームギア、MD、PCエンジンSGを売ります。W葉書で。（〒191 東京都日野市栄町3—11—4 古沢大輔）

●ギャルズアイランドを2千円くらいで。美品希望。またMSX2ソフトロマンシア＋バブルボブルとの交換も可。W葉書で。送料こちら持ち。（〒233 神奈川県横浜市港南区笹下7—7—3 佐藤信）

●ジェネシス版ポピュラスを持っているか入手できるという方、高くてもいいので売ってください。まずは送料込みの希望価格を書いて葉書で連絡ください。（〒241 神奈川県横浜市旭区中沢町56—355 西村宣彦）

●ゲーメスト1〜52、36〜52号を安価で。美品かどうか書いてW葉書にて。（〒517 三重県鳥羽市石鏡町229 出口潤哉）

〔交換・その他〕

●私のメガドライブ＋アーケードパワースティック＋ストライダー飛竜＋ゴールデンアックス＋スーパーモナコGPをあなたのPCエンジン＋ソフトと交換してください。W葉書で。（〒239 神奈川県横須賀市野比22—3ライオンズマンション204号 佐藤哲也）

●僕のゲームボーイ＋ソフト1本とあなたの麻雀学園東間宗四郎登場（マイルドでないやつ）を交換してください。まずはW葉書で。（〒270—01 千葉県流山市平和台4—26—10 荒木健卓）

●僕のスーパーファミコン＋1万円とあなたのPCエンジン＋CDロムと交換してください。W葉書で。（〒602 京都市上京区上立売通堀川西入642 梶善信）

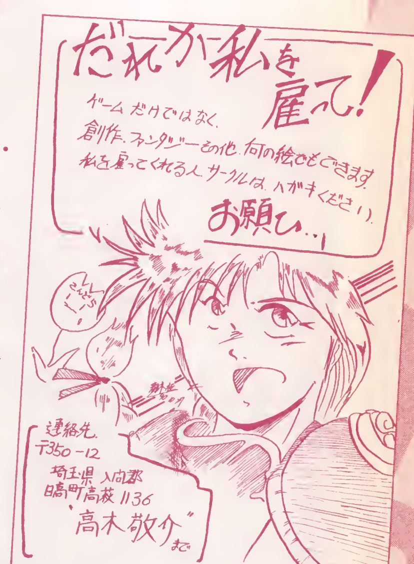
●私のメガドライブ＋ソフト6本＋ファミコンソフト＋MSX2＋ソフト数本をあなたのPCエンジン＋CDロム＋ソフト数本と交換してください。まずはW葉書で連絡を。（〒025—03 岩手県花巻市大畑4—174 伊藤晃）

●基板魔界村（シグマハーネス付）＋ソロモンの鍵をあなたの忍者君阿修羅の章かアルゴスの戦士またはその他と。（〒150 東京都渋谷区神宮前5—20—9 菅野秀昭）









お便りぼしゅう。

〒101 東京都千代田区神田1-15-15
新声社ゲーメストアイランド係



総天然色

大攻略

ドラゴンセイバー 大攻略

復活した龍伝説に新たな一章が今書き加えられた









新・超マニア向け講座①

パロディウスだ! いきなり大関門3面まで







いよいよ佳境へ

ドラゴンセイバー

DRAGON SABER

先月号ではぜんじ氏が1～4面の攻略をしました。今回は5～8面を攻略することにしますが、その前に1～4面の難所で、スペースの関係上説明不十分だったところや、パターンが改良されたところを、もう一度細かく説明していくことにしましょう。

AREA 1 水没都市

初めの面だけあって難度的にも問題ないはずですが、それでもやられてしまう人の多くは、空中の敵を無理に撃ちに行って体当たりをされるというパターンのようです。後ろに飛び去っていくザコは無視するくらいでいいでしょう。

むしろ、気をつけたいのは海上からの攻撃。特にボス前のシーワームが4匹出現するところは、場所を覚えて早めに倒すようにしましょう。ここは空中からの攻撃も気を抜けません（写真①）。



①ここのシーワームは早めに倒さないと、空中の敵もしつこい。

AREA1 ボス アキラ

まず、バナラスを壊します。スクロールが止まる前から攻撃できます。前に出て地上弾を連射しましょう（写真②）。

スクロールが止まってまばたきしているときは、地上弾でダメージを与えられます。

完全に目が開き切ったら空中弾で攻撃できます。まず、気合弾を1発当てましょう。

次に、目玉の動きに合わせて通常弾を撃ち込み、目玉が下まで来たら、右下か左下の端に移動します（写真③）。ここはほぼ安全地帯となっていますが、長い間じっとしていると少しずつ目玉が伸びて来てぶつかることがあります。ときどきレバーを上下左右に入れて目玉を誘導してやれば、まず大丈夫でしょう。

しばらくすると、関節部分が縮んでスキができるので、正面から撃ち込んでとどめを刺してください（この前に倒していることが多い）。



②前に出てバナラスを壊す。画面に出る直前から攻撃できる。



③右下か左下は目玉に対してほぼ安全地帯。

AREA 2 火山

2面は気合弾の使い方が重要です。特にEプテラとセンチピードは基本的に気合弾で倒すと考えてください。この2つは出現場所を覚え、倒し方をパターンにしておくこと。

中盤の火柱が噴き上げてくるところは、最下段にいれば火柱本体には当たりません。左右にのみ動いてザコを撃ち、2匹のEプテラには気合弾で応戦しましょう（写真④）。

AREA2全般に登場するフライヤー2（ドラゴンを追尾する空中ザコ）は、どんなに追いつめられても決して上からまわり込もうと考えないように。横から体当たりされそうになったら、斜め上に逃げながら敵を誘導し、切り返して下にまわり込んで撃つようにします（写真⑤）。

ボス直前でタートル3匹にEプテラ2匹が出現する場所は、左のほうでEプテラ2匹を待ちぶせし、飛んで来たと同時に気合弾で一掃するのが安全です（写真⑥）。ここにある首アイテムを取り、ファイヤーからノーマルドラゴンに換え、ボスと戦います。



④火柱は最上段なら当たらない。Eプテラにはまとめて気合弾。



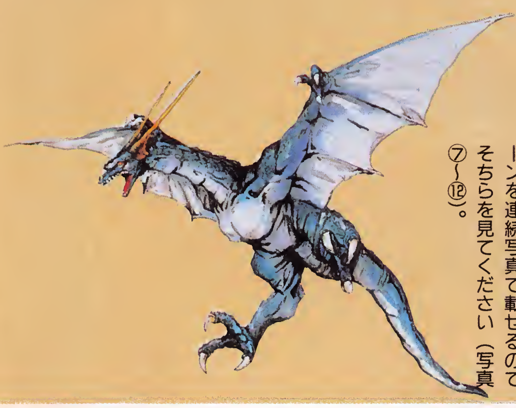
⑤上に誘導して切り返し、下にまわり込む。三日月よけ（?）。



⑥ここでのEプテラ2匹は気合弾をかまえて待ちぶせする。

AREA2 ボス ヒッポカンパス

このボスに対しファイヤードラゴンで戦うと、気合弾を当てたときの撃ち返し弾が鬼のように飛んできて、逃げ場を失ってやられることがあります。そこで、ノーマルドラゴンにチェンジして攻撃力を落とし、確実に頭だけを狙うようにして倒すことをすすめます。気合弾だけで倒すパターンを連続写真で載せるので、そちらを見てください（写真⑦～⑫）。



爆烈大攻略

復活のドラゴン神話 ドラゴン

必勝の攻略パターン 気合弾を使いこなせ！

攻略：YOU.A　マップ：ずるずる

AREA 3 化石

この面のポイントは前回紹介した最難関地帯ですが、ほかにも補足すべき場所がいくつかあるので、順に説明しましょう。

まず、スカルワーム（竜のガイコツ）について。

自分が巣より前方に出てしまえば、その巣からは出てきません。

首が伸び切ったあとは通常弾1発で倒せますが、巣から首が出る瞬間なら地上弾でも倒せます。出そうだなと思ったら、巣に向けて地上弾を連射していればOK。

また、ドラゴン本体に対し、スカルワームの頭、首ともに当たり判定はありません。重なっても平気です。

ゴーストにはアックスより3つ首ドラゴンのほうが強い。3つ首のままで進むのも手。

スカルウイング（巨大コウモリ）が2匹ずつ2回飛んでくるところは、下のほうのまん中で待ち、旋回して戻っていくところをアックスドラゴンの気合弾で一度に倒します（写真⑬）。

さて、最難関地帯です。

まず、手前の右から動いてくる壁は完全に閉まるけれど、早く前に出過ぎるとゴーストをよけられません。

ここは、ゴーストの群れをやり過ごしたあとで、2回目に出現するスカルワームを撃ちながら前に出るのが安全。

このゴーストの群れは、自分が最下段にいればほとんどが手前で消えてしまうため、まず大丈夫です（写真⑭）。

次に、骨ダンゴをできるだけ左に誘導して撃ち、分裂弾を処理したら、右上から飛来するフォーメーションを前に出て倒します。

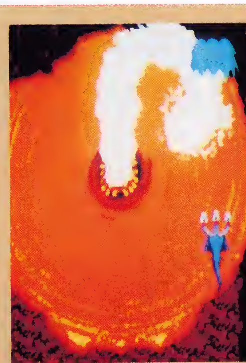
このあと現れるゴーストが問題です。これは写真⑮のように、右上に出て下の壁にドラゴンを押しつけるような感覚で、左右にのみ動いて撃つかよけるかするのがパターンにしやすい。できるだけ左のほうでねばり、左上から体当たりされそうなゴーストをよけるときにだけ、右に逃げるようにします。最初はわかりにくいですが、慣れれば毎回同じパターンでよけられます。

ゴーストの一群を切り抜けると、左から骨ダンゴが来ているので素早く倒します。すぐに再びゴーストが襲って来ますが、これは下で撃ち切るか、さっきと同じような感覚で右に逃げてもいいでしょう。

いずれにせよ、この一帯はできるだけ細かくパターンにしておきたい場所です。



⑦上がって来るときは地上弾で攻撃。直後に気合弾1発め。



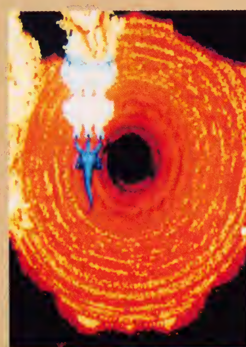
⑧下を向いたあたりで2発め。



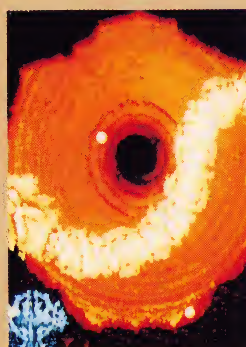
⑨3発め。



⑩4発め。このあと左下に逃げずに右下から上にまわり込む。



⑪5発め。これで倒せなければもう1発撃ってとどめを刺す。



⑫⑩のあと左下に逃げてしまっても、端にいれば弾はかわせる。



⑬空中に舞い上がって戻っていくところを気合弾で問題なし。



⑭最下段で撃っていればまず安全。このあとで前に出る。



⑮左上から体当たりされそうなときだけ右によける。

AREA3 ボス エイリアンキング

ハガーを生み出すエイリアンエッグは、スクロールで画面に現れたら前に出て、なるべく早く壊すようにします。

ゴーストをやり過ごしたら、右上の最後の1個は壊しに行かずに、その間にボスに撃ち込んだほうがよい。通常弾を連射してください。間違ってもボスに地上弾の攻撃をしないように。胴体を壊してしまうと画面中を動きまわり、収拾がつかなくなります。

エイリアンキングの攻撃のメインは、口から出すブレスです。コイツにやられる場合、ほとんどが左右の端に追いつめられて死ぬパターンでしょう。そうならないために、ブレスはなるべく引きつけて、ギリギリでかわすくらいのつもりでよけるようにしましょう（写真⑯）。そのほうがあとに残されたスペースが広くなるし、通常弾を連射しながらよけたときに、ボスに攻撃が当たりやすくなります。

ドラゴンセイバー



図⑰



こちらからの攻撃は、ボスが動き出してからなら気合弾のほうが当てやすい。斜めから狙って撃ちましょう。



⑯エイリアンキングのブレスは引きつけてギリギリでかわす。

AREA 4 地蕈

面の初めでアックスドラゴンからスパークドラゴンに換えて進みます。空中の敵にはほぼ問題ないので、地上の敵の出現位置を覚え、先手先手で倒すようにします。

スパークドラゴンは、気合弾を撃てば画面上のすべての敵にダメージを与えられるという長所を持っていますが、地上弾が他の種のドラゴンと比べ、扱いにくいという短所も持っています。これは、地上弾の射程距離が短いという点と、連射数が少ないという点の2つです。使い慣れないうちはどうしても戸惑いがちですが、感覚をつかんでしまえば長所の大きさでカバーできるようになるでしょう。

また、気合弾の性質として、画面上にたくさんの敵がいるときに使うと、威力が個々の敵に分散してしまい、耐久力のないザコでも生き残ってしまうというのもあります。このケースは、4面や6面に出現するガに対して気合弾を使ったときによく見られます。注意してください。

気合弾発射の際に、ドラゴンから5方向に稲妻が飛びますが、この稲妻は敵に与えるダメージと全く関係ありません。ボスなどに直接稲妻を当てても攻撃力が強くなるわけではないので、あしからず。

さて、4面でいちばん問題なのは、後半のサッカー（吸着花）、フラワー（花の砲台）、スパイダー(地上を歩いているクモ）の密集地帯だと思います（図⑰）。

ここは、空中のザコ編隊は気合弾で確実に処理し、地上のスパイダーを早めに倒して道を切り開きながら進みます。

まず、陸地が始まったところにいるガを気合弾で一掃し、サッカー2つも早めに処理。空中ザコに注意しながら前に出て、左右から1匹ずつ来るスネイル（3方向に弾を撃つイモ虫)を、弾を撃たれる前に倒します(写真⑱)。首アイテムの卵は早めに壊して中身を逃がしておかないと、後ろのスパイダーを撃つときに取られることがあります。

以後は中央より左側の敵(図⑰中の○のついた敵)を倒しながら、ずっと左側を進むようにします。斜めに並んだフラワー4本を倒したら右に移動し、アックスドラゴンの卵を撃ちに行きます（写真⑲)。この付近にいるアイテムを持ったザコには、あまりこだわらないほうが無難です。

ボス直前のザコ編隊3回は、アックスドラゴンなら次のようにパターンになります。



⑲アックスドラゴンへ。スパークだとボスが難しい。



⑱スネイルは弾を撃たれる前に処理したい。

1回めの編隊は、画面左上の端から自機1キャラ分ほど下がった位置で待ち、目の前に敵が現れたら気合弾で一掃(写真⑳)。

2回めの編隊も、1回目と全く同じ。

3回めの編隊は、最下段中央で待ち、敵が近寄ってきたところを引きつけて気合弾(写真㉑)。ただし、ザコ数匹が残るため、よけが必要。



㉑3回めの編隊はできるだけ引きつけて撃つ。



⑳この位置で気合をためて待ち、目の前に敵が現れたら発射。

AREA4 ボス 人面樹

ボスの2本の手は最下段にいれば当たらないので、基本的に最下段で左右の動きだけで、弾・コウモリをよけます。

ボスが口を閉じているときは攻撃を全く受けつけません。口を開く瞬間を狙って攻撃しましょう。

攻撃法は、斜めに飛ぶアックスの気合弾をメインに。ボスの手が口を隠していないときは、真下から通常弾を連射して口を直接狙う（写真㉒）と、大きなダメージを与えられます。ただし、コウモリに対して通常弾では弱いため、臨機応変な使い分けが必要。

スパークドラゴンで来た場合、気合弾ではほとんどボスにダメージを与えられません。



㉒口を直接狙えるときには通常弾連射で大ダメージを。



ここからは前号同様、マップつきで攻略を進めます。マップを参照しながら読んでください。

AREA 5 渓谷

この面は高速スクロールのため、ほかの面と同じ感覚でプレイしていては、まず壁に押しつぶされてやられてしまいます。壁についている砲台本体には触れても死なないので、常に画面の前のほうで、スパークドラゴンの気合弾で敵を倒しつつ進む、これが基本方針です。

また、スクロールで画面下方に流れてくるまでは、砲台は弾を撃ってきません。弾を撃つタイミングまでにスパークを使えば問題ないわけです。

1 砲台

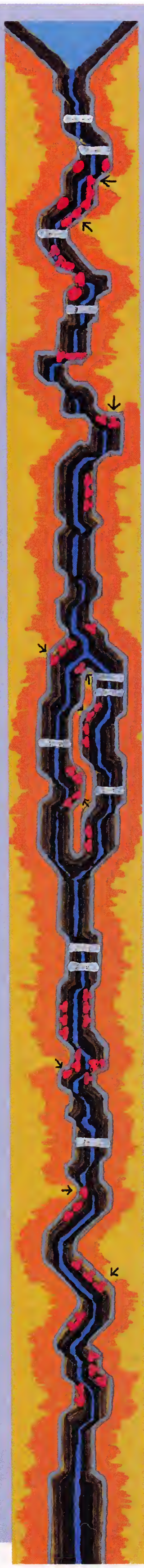
画面中央かやや上よりのあたりで、できるだけ砲台を倒しつつ進む。後ろに残した砲台は弾を撃って来るが、上のほうに逃げればよけやすいはずだ。

2 ピラー

ピラー(壁)は気合弾より通常弾の連射で壊すほうがよい。特に、スパークドラゴンに換えたあとのピラーは必ず連射で。気合弾だと撃ち負ける。

3 スパークドラゴンへ

前に出て光る砲台を目の前で壊し、スパークのアイテム





㉓スパークのアイテムを出現と同時に取り、右上に抜ける。



㉔左の砲台がパワーウイングかスモールを出す。

を出現と同時に取る(写真㉓)。気合がたまったらすぐに使う。

4 分かれ道

スパークを持っているなら左を通る。分かれ道の終わり付近左側に、パワーウイングかスモールを出す砲台がある。パワーウイングなら取り、スモールならよける（写真㉕）。復活でスパークを持っていないときは、右側の道を進んだほうが安全。

5 急カーブ

大きく左へ曲がる。目の前の光る砲台が誘っているが、こだわらずに素早く左に抜けたほうが無難（写真㉕）。取るなら3と同じ要領で。



㉕左へ急カーブ。覚えておかないとまずハマる。砲台はおとりだ。



㉖砲台8個をまとめてスパークで壊す。チェンジアイテムはよける。

6 砲台＋ピラー2枚

画面上に砲台8個が出たらスパークを使い、すぐに連射してピラー2枚を次々と壊し、前に抜ける(写真㉖)。後ろからファイヤードラゴンへのチェンジアイテムが来るので、覚えておいてよける。

7 海上

上のほうでスパークを使っていれば問題ない（写真㉗）。

復活のとき、フライフィッシュ（トビウオ）の数が多くて空中に出るまでにすべてを撃ち切れなければ、左側か右側のどちらかを集中的に倒し、逃げ道を作っておく。スワローは数が少なければ後ろにまわり込んで倒せる（写真㉘）が、多いときは上のほうで左右に動いて誘導し、体当たりしてくるのをかわす。



㉗スパークさえあれば勝ったも同然。



㉘スワローの数が多いと後ろから体当たりされることがある。

AREA5 ボス ロックヘッド

最初は岩を飛ばしてきます。おもに通常弾の連射で攻撃してください。岩の動きは毎回同じパターンです。

一定のダメージを与えると分裂し、顔の破片を回転させながらぶつけてきます。このときは、破片が大きく広がったときに中に入り（写真㉙）、縮まったらボスの左か右でやり過ごす（写真㉚）というよけ方になります。

中に入るときは破片の動きに左右されるため難しい。毎回同じ破片の間を抜けて入るようにパターンにしておきましょう。

破片が完全に縮まったときボス本体は静止しますが、そのあとどちらに動くかは、静止前の軌道の続きになることを考えれば、ある程度予想がつきます。動き出す瞬間はぶつかりやすいので特に注意。

ボス本体は、破片が最初に完全に縮まったとき、破片の中心に来ますが、2回目に縮まったときは、ほとんどの場合中心より上側をふらふらします。このときは撃ち込むチャンス。連射して一気にダメージを与えましょう（写真㉛）。



㉙破片が大きく広がったとき内側にもぐり込む。



㉚縮まったときは動きに合わせてボスの横でピタリと止まる。



㉛2回めに縮まったときは連射で一気にとどめを刺したい。

AREA 6 氷穴

6面は敵の出現パターンを覚えておかないと、奇襲にあってやられる場所が多い。特にポーカベイン(ハリネズミ)とアイスドラゴン（空中にワープして氷柱を撃つ鳥）は、危険なポイントをしっかりつかんでおくこと。

1 ポーカパイン

ポーカパインは、地上弾で倒すか、空中に出てから倒すかをはっきり区別して戦う。中途半ぱに前に出ていると、空中に舞い上がった瞬間にぶつかることがある。

スタートしてから9匹目と10匹目のポーカパインは、かなり手前で地上から出て来るので特に注意（写真㉜）。

2 ブーメランドラゴンの卵

スパークドラゴンなら、ブーメランの卵はとらないほうがよい。敵のいないうちに開けて、逃がしてしまおう。ノーマルドラゴンならとったほうがいいだろう。

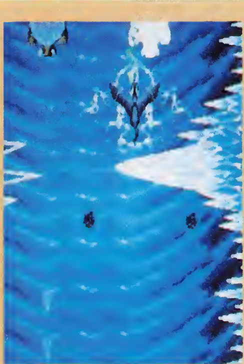
3 クリスタルタートル

右からアイスピックが伸びて来る。前に出てクリスタルタートル×4を伸びる前に倒しておく（写真㉝）。

4 アイスバード

両側から閉じるアイスピックを越えたあとで、後ろからアイスバード（地上からわき上がる鳥）が来る（写真㉞）。覚えておいて最下段にいないと、まずやられる。中央に1匹、左右に2匹来るので、必ず暗記しておくこと。

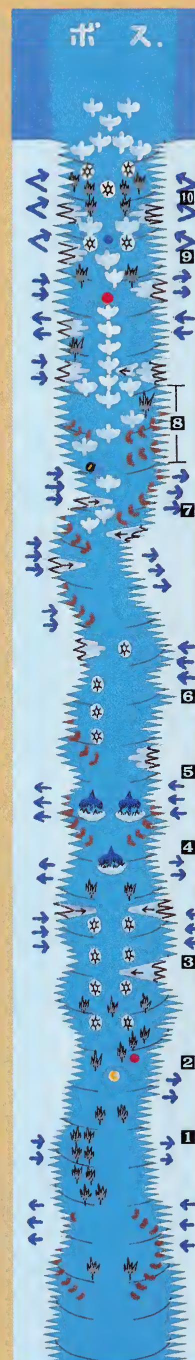

㉜9、10匹は下のほうで舞い上がるので注意。


㉝前に出てクリスタルタートルを倒す。場所を覚えておく。


㉟ガは画面にたまらないように、前に出て少しずつ呼んで倒す。


㊱左の1匹を倒し、卵を壊しながら右に移動し中身を逃がす。


㉞アイスバードの出現場所は確実に頭にたたき込んでおく。



5 パワーウイングかスモール

空中のザコがパワーウイングかスモールのアイテムを出す。パワーウイングなら必ず取る。スモールなら、装備がスパークかブーメランの場合は取らないほうがいいだろう。

6 ガの大群

ガの大群が地形の氷に隠れている。スパーク以外の場合は前に出て早めに反応させ、余裕があるうちに少しずつ退治するようにする（写真㉟）。

クリスタルタートル4匹も前に出て速攻で倒す。

7 アイスバード

アイスバード3匹が次々と出現。無理に倒さず、左でよけてもよい。

なお、死んだりコンティニューしたりしてランクが下がっていると、出現数が少ないこともある（この先も同様）。

8 アイスドラゴン、フォーメーション

スパークのアイテムがあるので、どの装備でも取る。

アイスドラゴン3匹のあとのフォーメーションは速攻でかたづける。直後に3匹同時にアイスドラゴンが出る。

9 クリスタルタートル、首アイテム

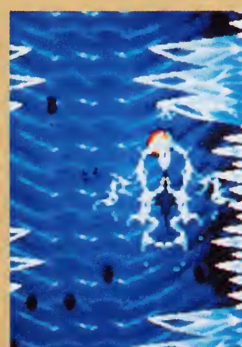
前に出て2匹のクリスタルタートルを左から倒す。首アイテムは卵を壊し、後ろに逃がしておく。取らないように気をつける（写真㊱）。

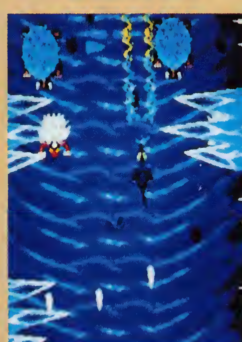
10 ポーカパイン

ポーカパインの大群は、写真㊲で倒している1匹とその左下の1匹を地上弾で倒し、あとは㊳㊴のように後ろに下がってトゲの間でよける。右のポーカパインの出すいちばん左のトゲと左から2番めのトゲの間に入れば、ほかのトゲにも当たらない。

また、別のパターンとして、さっきの2匹を倒したあと、㊵のように前に出てトゲの間


㊳右の敵が出すいちばん左のトゲと、その右側のトゲの間。


㊲ここで倒した1匹と左下の1匹を地上弾で処理しておく。

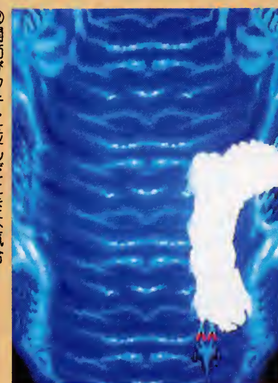

㊵2匹倒して前に出るパターン。空中に出てから倒してもよい。


㊴ほかのトゲにも当たらない。





㊶アイスドラゴン4匹まとめてスパークで。



㊷関節がタテに並んだときは気合弾で（復活のとき）

に入らずに抜ける方法もある。

クリスタルタートルは、できるだけ両端の2匹を氷の地形の後ろから狙って倒す。気合をためて直後のアイスドラゴン4匹に備える（写真㊶）。

AREA6 ボス アイススネーク

アイススネークは、頭の動きはドラゴンに誘導されますが、どの氷穴から出てどの氷穴に帰るかは毎回決まっています。ドラゴンの動き方をパターンにしておけば、ボスも毎回同じ動きになるでしょう。

攻略としては、あまり無理に撃ち込もうとせず、氷のトゲよけを優先して気長に戦う感じのほうがよさそうです。

スパークドラゴンなら気合弾を中心に撃ち込みます。

復活のときは持久戦必至。よけに集中してボスの自爆まで待つのも一つの手です。攻撃するならおもに通常弾の連射で。ボスのどの部分にもダメージを与えられるため、関節がタテに並んだときは、気合弾で貫通させるのがいいでしょう（写真㊷）。

AREA 7 魔界

7面は空中より地上の敵のほうが強い。このため、地上弾の弱いスパークドラゴンだと、ノーマルドラゴンよりかえって苦戦するところもあります。序盤にスパークの卵がありますが、復活のときはとるべきかどうか、微妙なところです。

後半の敵でメインとなるアントキャノン（クモ）は、反応して動き出す前に倒すのが鉄則。出現位置を暗記するくらいのつもりで戦いましょう。



1 エビルアイ

エビルアイ（地中からわき出る目玉砲台）が背骨の両側に2個ずつ出現する。4個ともいったん地面に潜る前に壊せる。チャンスを逃さず、先手を取って攻撃するように。先でも、同じ地形で同じ場所から出現する。

2 キャンサーセル、フォーメーション

空中からの攻撃が激しい。キャンサーセル（アワをまき散らす敵）は、地上の敵より優先して、アワを吐かれる前に倒す。スパーク一撃では死なないことが多いので、さらに撃ち込みが必要。

やや遅れてフォーメーションが出現し、弾を散らす。キャンサーセルに手いっぱいだと追い込まれることがある。



㊸左右4個ずつのエビルアイは片側だけ全滅させて逃げてもよい。



㊹セルを撃つ前に左上にいる1匹は倒せる（復活のとき重要）。

3 リブ

リブ（挟み込むろっ骨）が動く。自機に対する当たり判定はほぼ先端部分だけ。よく見ていれば意外に当たらない。

4 エビルアイ

エビルアイが左右4個ずついる。全部撃ち切れそうになければ片側だけを全滅させ、一方には近寄らず無視したほうがよい（写真㊸）。

5 アントキャノン、セル

アントキャノンは動き出してしまうと手強い。一度に何匹も相手にするようになっては、まずはまる。とにかく先手を取り、前に出て動かないうちに倒すこと。マップを参考に出現位置を暗記し、前にはりついて画面に出る前に倒すつもりでいく。地形の壁には触れても死なない。

途中、セル（分裂する浮遊物）が2個出現するが、分裂させる前に奥のアントキャノンを倒しておいたほうが楽になる（写真㊹）。

6 スプリットセル

スパークドラゴンの気合弾で倒す場合、画面上にアメーバをためすぎると、一撃では全滅できないことがある。

AREA7 ボス ドラゴンゾンビ

通常弾を撃つとはじき返され、撃ち返し弾となって戻って来るため、どの種のドラゴンであっても必ず気合弾で攻撃すること（写真㊺）。

ボスが口から炎を吐くのは首が震えたあとです。首の動きに注意していれば、炎にやられることは減るでしょう。

ゴーストが発生したときは、流れ弾がボスに当たるのを防ぐため、ボスの正面をさけて撃つか逃げるかします。ゴーストの動きは、発生した場所から右斜め下か左斜め下に、一定の角度でしか飛んできません。どちらに飛ぶかは、発生した時点でのドラゴンの位置によります（3面のゴーストも性質は同じ）。この性質を把握すれば、ゴーストは単に撃ち切るだけでなく、引きつけてよけることもできるようになると思います。



㊺必ず気合弾で攻撃する。首の動きには常に注意が必要。

AREA 8 暗黒



装備補充面です。スパークドラゴンでクリアします。

A～Dは数種の中からどれが出現するか不定のものです。

A…火力、ハート、ダイヤ。
B…ハート、ダイヤ、ドクロ。
C…火力、ハート、ダイヤ、ドクロ。
D…火力、パワーウイング、スモール。





めざせ全2周クリア
ウスだ!

これを読んで、君もパロに再挑戦だ!

文：パロ㊙ あああるじいぶう　攻略協力：MIROK!　マップ：ずるずる

はじめに

今回から数回に分けて、パロディウスだ!の2周目の攻略を再度やることになりました。一応、90年9月号(No.49)に2-3までが扱われていますが、それ以降は中断していました。これは2-3を抜くことが難しかったからですが、やっと2-3のパターンが確立されたので、この攻略が企画されたわけです。

というわけで、今回は1周クリアして2周目にいった人の大多数がハマっている(ここで詰まって、パロをやめてしまった人も多いと思われる)2周目の3面について、できるだけ詳しく攻略していこうと思います。

使う自機は基本的にツインビーということにします。

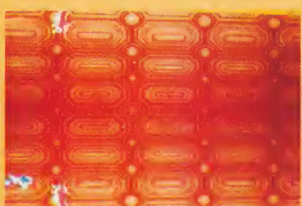
2-3後半をクリアするための下準備(全機種共通)

2-3の後半の細い通路地帯まで行ったことのある人ならば、ここの難しさを十分に知っていることでしょう。砲台が弾を連射してくるし、砲台を壊せば、撃ち返し弾と時間差撃ち返し弾が飛んできます。万が一、シールド類を使って、ここを抜いてボスまで行ったとしても、唇や入れ歯が発狂していて、ベルパワーなしでボスを倒すのはほとんど無理なのです。

そこで、写真①の場所の赤い砲台のうちの1つでベルを出し、それを緑ベルにして取り、この難所を抜けて、さらにベルパワーをボスでも使えるようなパターンが考え出されたのです。



左から2つめの赤い砲台でベルを出そう。



左から赤いペンギンが2匹出てくる。

①ベル調整

毎回、この場所で確実にベルを出すためにはベル調整をしなければなりません。カプセルの周期は1周目のものが持ち越される(1周目の続き)ので、2周目はノーミスで行くわけですから、1周目をクリアする時にカプセルを合わせておく必要があります。つまり、1-10の最後で残機をつぶして10万点をかせぐかたわら、2匹出てくる赤ペンギンを撃って、カプセルを調整するということです。必然的に残機が少ないと調整しにくいので、できるだけミスをしないで1-10の最後まで来る

表①カプセルの行方 (ベル調整がうまくいっているかの確認用に面のくぎりなどに使用してください)

2-1 (27コ)

1	赤(ベ)赤赤赤赤赤(ベ)赤青赤赤赤赤(ベ)赤赤赤赤赤(ベ)赤青赤赤赤赤
1'	赤(ベ)赤青赤赤赤赤(ベ)赤赤赤赤赤(ベ)赤青赤赤赤赤(ベ)赤赤赤赤赤
2	青赤赤赤赤(ベ)赤赤赤赤赤(ベ)赤青赤赤赤赤(ベ)赤赤赤赤赤(ベ)赤青

2-2 (24コ)

1	(ベ)赤赤赤赤赤(ベ)赤青赤赤赤赤(ベ)赤赤赤赤赤(ベ)赤青赤赤
1'	(ベ)赤青赤赤赤赤(ベ)赤赤赤赤赤(ベ)赤青赤赤赤赤(ベ)赤赤赤
2	赤赤赤赤(ベ)赤赤赤赤赤(ベ)赤青赤赤赤赤(ベ)赤赤赤赤赤(ベ)

2-3

	〔前衛〕	〔城内部〕	〔アメーバ地帯〕		〔砲台地帯〕	
1	赤赤(ベ)赤赤赤赤赤(ベ)赤青赤	赤赤赤(ベ)赤	赤赤赤赤(ベ)赤青赤赤赤	赤(ベ)赤	赤赤赤赤(ベ)赤青赤赤赤赤(ベ)	
1'	赤赤(ベ)赤青赤赤赤赤(ベ)赤赤	赤赤赤(ベ)赤	青赤赤赤赤(ベ)赤赤赤赤	赤(ベ)赤	青赤赤赤赤(ベ)	
2	赤青赤赤赤赤(ベ)赤赤赤赤赤	(ベ)赤青赤赤	赤赤(ベ)赤赤赤赤赤(ベ)赤	青赤赤赤	赤(ベ)赤	赤赤赤赤(ベ)赤青赤赤赤赤(ベ)

ルーレットで落ち着いてオプションを取ろう。　頭の後ろの2つの砲台を壊すこと。　左上からのペンギンと猫船の混合に注意。



下→上→下と撃ちながら動こう。　ジャンパーは撃ちのがすとうるさいぞ。　下→上→下と撃ちながら動こう。　左下から来るペンギンに注意。

パロディウス

究極の2周目攻略



絶対に役立つ 2-3のパターン
～まずは2-3クリアが目標～

ことが要求されます。

青カプセルをベル調整の目安として、青カプセルを出してから何個赤い敵を撃ったかを覚えておきます。

2周目の1・2面でカプセルを出す敵をすべて撃ち、2面の例の場所の手前の柱にくっついている4つの赤い砲台を撃たずに無視する場合（無視する理由は後述）、写真①の場所の3つの赤い砲台のうちの真ん中の砲台でベルが出るように調整するためには1周クリア時のカプセルの状態を次の2つのようにしておかなければなりません。

・パターン①　青赤赤赤
・パターン①'　㋒赤赤赤赤

2周目の1・2面でカプセルを出す敵をすべて撃ち、3面の例の場所の手前の柱の左側にくっついている赤い砲台の1つ目で青カプセルを出し、その青カプセルを取って、この場所で赤カプセルを3つ出すパターンの場合、例の場所の真ん中の砲台でベルが出るようにするには、

・パターン②　㋒赤赤赤赤赤㋒赤

の状態で1周クリアすることが必要です。

㊟ルーレットカプセルは出しても、カプセル1コとしてはカウントされないので、無視してください。

②ズレ修正

1周クリア時に右のようにピッタリとベル調整が決まれば何も問題はないのですが、残機が少なくて、ベル調整が1周クリア時にうまくいっていない場合も考えられます。そういう場合にどうするかというと、カプセルになる敵を撃ちのがして、ベルのズレを修正するのです。カプセルを出す敵を1匹撃ちのがすことによって、1つ後ろにベルが出るようにすることができるのです。

1周クリア時のカプセルの状態と撃ちのがす数の表を掲げておきますので、参考にしてください。また、3面がスタートする時点でベル調整が完了しているのが望ましいので1面、2面でどのザコをのがしたらいいか（のがしやすいか）を十分に考えておいてください。一応、マップを載せておきます。

㊟パターン①だけを使うと最高で12匹のがさなければならないが、半周期ずれのパターン①'を使えば、6匹で済む。

㊟1周クリア時にパターン①や②のようにベル調整をベストの状態にしておくと、かえって2-1の前衛がやりにくくなるかもしれません。2-1の前衛の後半が青ベルを使わないと少し難しいからです。そこで、初めから故意にベルをずらしておいて、後でズレを修正するパターンが考えられます。1周目クリア時にカプセルを青赤赤赤赤㋒赤赤の状態にしておくと、2-1前衛の6つめのモアイ編隊で青カプセルが出るので、難所でベルパワーを使わずに済みます。この状態の場合、赤い敵を4つのがせば、ベル調整はうまくいくわけです。



このパターンだとここで青カプセルが出る。

表②　ズレ修正（1周目クリア時のカプセルの状態によって、撃ち逃がす数を決めましょう）

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
赤	赤	赤	赤	㋒	赤	赤	赤	赤	赤	㋒	赤	青

	1周目クリア時のカプセルの状態		①	①'	②	1面の最初のモアイ編隊のいくつめでベルが出るか	青カプセルが1面の最初のモアイ編隊のいくつめで出るか
1		青赤	11	5	2	4	×
2		青赤赤	12	6	3	3	×
③	パターン①	青赤赤赤	0	7	4	2	×
4		青赤赤赤赤	1	8	5	1	×
5		青赤赤赤赤㋒	2	9	6	6	×
6		㋒赤	3	10	7	5	7
7	おすすめパターン	㋒赤赤	4	11	8	4	6
8		㋒赤赤赤	5	12	9	3	5
⑨	パターン①'	㋒赤赤赤赤	6	0	10	2	4
10		㋒赤赤赤赤赤	7	1	11	1	3
11		㋒赤赤赤赤赤㋒	9	3	12	7	2
12	パターン②	㋒赤赤赤赤赤㋒赤	9	3	0	6	1
13		青	10	4	1	5	×
			それぞれのパターンに合わせるための撃ち逃がす数			1～4の場合は青ベルにして取って使おう	5、6の場合は青カプセル使用が有効

3、4編隊目でベルを出すといい。　この辺りで青ベルを使おう。　シャチは早めに倒そう。



ここは上→



バッコン²を残さないように。 ハッチは全部壊すのがベスト。



ここの2匹は逃がしやすいぞ。 注射器を撃ち逃がさないこと。 最後の編隊も逃がしやすい。

2-3（ツインビー中心の攻略）

前衛〜カップ砲台地帯

2-2のボスを倒したら、すぐにシールド類をつけ、次に弾をよけやすいように3速にします。

どんなに敵のランクを落としていても（1周目の最後で残機を4機つぶしていても）2-1の最初で2速にしていれば、2-2のカニ女の辺りから時間差撃ち返し弾は来ているはずです。前衛も意外とあなどれないわけです。

時間差撃ち返し弾は、敵を撃った後に出現する爆発パターンが消える瞬間に、それが弾に変化したものですから、ザコをうった後にそいつの撃ち返し弾をよけたからといって、うかつに前へ出て、爆発パターンの真上にいると、自機の真下（体内）で時間差撃ち返し弾が生まれて即死去ということもありますから（特にシールドの場合）、十分に注意してシールドの減りを最小限に抑えつつ、弾よけをしましょう。

よく見れば分かりますが時間差撃ち返し弾はザコ1匹につき1発です（当たり前）。

2-2終了時にベル調整が完了している場合、前衛でカプセルを出すザコはすべて撃たなければならない（撃ちのがしたら、ベルがずれてしまう）のです。撃ちのがしてはいけません。

パターン①の場合

前衛の最後から2つ目の編隊を撃つとベルが出て、最後の編隊を撃つと青カプセルが出ます。ベルを撃って、白色を見せてから（緑色になる手前の黄色い状態で）取ります。


白色まで見せてから、ベルを取る。

そして、青カプセルを取って内部の天井にくっついている砲台×2を消しておきます。

いよいよ、お菓子城の内部へ入ります。カップの砲台はロケットパンチ1発で壊れます。上の天井にくっついている砲台は3WAYの斜め弾で撃って、弾を下へよけるというのを繰り返せばいいでしょう（他の機種の場合はカップ砲台をできる限り早めに壊して、コインを出させないようにするのが重要です）。こんな感じで進んでいきます。前衛でつけたシールド類が残っているのがベストです。


カップと砲台を撃つ。


撃ち返し弾を下によける。

その先のカップ砲台×3は壊す順序を決めて、確実に素早く壊しましょう。ツインビーならば、まったく問題はありませんが、コインの時間差撃ち返し弾には気をつけてください。上か下に動きながら、いいタイミングでロケットパンチを出せばいいでしょう。


まず、このカップを壊す。


少し下に行って、次はこのカップを壊す。


さらに下に下がって、このカップを壊す。

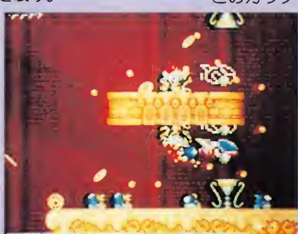
柱のすきまにある4つの赤い砲台（そのうち右上の1つはルーレットカプセル）のうちの最初に撃った奴がベルになるので、ベルが出たら、あと3発撃って緑ベルにして取ります（その前のベルを、白色を見せてから取っているのでこのようになるのです）。


緑ベルを取る。ルーレットを取らないこと。

緑ベルを取る時にはルーレットカプセルを取らないように下の2つのカプセルのラインを通りましょう。また、右のほうから真左に砲台の弾が撃たれているので、その弾にも当たらないように。

ベルになる砲台を撃った瞬間に、その砲台の爆風をスクロールアウトさせると、ベルは消えてしまうので注意（このことはカプセルにも当てはまります）。

この先のカップ砲台×4の所は緑ベルを持っていれば体当たり攻撃で楽に越すことができます。


無敵があれば、ここは楽勝。

この時、カプセルゲージをシールドの所に合わせておけば、ベストです。

赤アメーバを撃ち逃がすな。 ルーレットカプセルを取ってはダメよ。



砲台を壊していこう。 青アメーバの動きが速い。

トップをめざせ!

爆烈大攻略





注射器の撃ち返し弾がこわい。

この辺りのザコラッシュもこわい。

パターン②の場合

カップ砲台×3の所はパターン①と同様にやればいいでしょう。

柱のすきまの4つの赤い砲台のうちの1つが青カプセルになるので、それを取り、柱の右側に付いている砲台×2を消します。

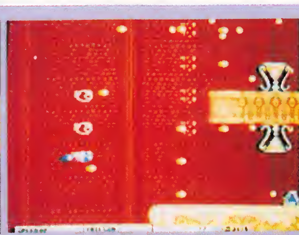
カップ砲台×4の所は下に大きく動きながら、ロケットパンチをタイミングよく撃って、砲台を壊します。なかなか難しいと思います（他の機種だとさらに…）。

最後の柱のすきまにある砲台×4は早めに前に行って壊さないとハマります（撃ち残すと、弾と弾の間隔が短くて前に出られなくなるので）。

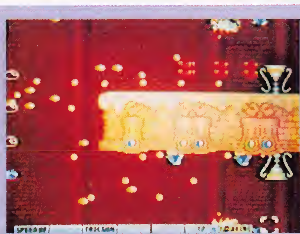
ここはスクロールアウトによる弾消しを利用し画面の左端の辺りを下に下がりながら、すべての砲台を素早く壊すという感じでパターン化し、早めに柱のすきまにいる4つの砲台を壊せばいいでしょう。



この青カプセルで、砲台×2を消す。



まず、真ん中の2つをロケットパンチで。



下に下がって、さらにロケットパンチ。



さらに下に下がって、さらにロケットパンチ。



早めに前に出よう。

コインや砲台の撃ち返しや時間差撃ち返し弾に十分気をつけてください。

つぶつぶ地帯

パターン①の場合

柱の先へ行って、無敵が切れたら、すぐにフォースフィールドを張ります（張れなかったら、赤いアメーバのカプセルを回収して張る）。

まず、手前にいる赤アメーバ×4を撃ちます。次に撃つ5匹目の赤アメーバがベルになるので、3WAYの斜め弾で撃って、ベルを出します。いつも同じアメーバでベルを出すようにしましょう。

ベルが右へ飛んでいる間にあと2つ赤いアメーバを撃つと青カプセルが出るので、それを取って、残りのアメーバを一掃しておきます。



赤いアメーバの撃ち逃がしを失くすため。

ベルが左へ戻ってきたら、あと2、3発撃ち込んで赤ベルにしてから取ります（その前のベルを緑で取っているからこのようになる）。

アメーバが画面上に残っていなければ、落ち着いて赤ベルが取れると思います。カボチャが出現する前に赤ベルを取るようにしましょう。



いつも同じベルを赤くして取ろう。



赤ベルを取ったら、すぐに菊一を出そう。

この時にカプセルを5つ回収しておきましょう。

赤ベルを取ったら、すぐにカボチャが特攻してくるので菊一文字を出して、その上に重なっていましょう。菊一文字のパワーだけで壊れてしまうはずです。

しばらくすると、左からカボチャ4匹が一列になって特攻してくるので、2本目の菊一文字を画面の右側に出してまた、その上に重なっています。カボチャは菊一文字のパワーだけで死んでしまうので楽勝です。



左からかぼちゃが来たら、菊一を出す。

菊一文字の右側に青アメーバがたくさんいるので、菊一文字の左側にいて、そいつらをすべて撃ちましょう。アメーバは自機の方へ近づいてくる傾向があるので、菊一文字の左に自機がいれば、菊一文字に体当たりして、死んでくれるものもいます。絶対にこの青アメーバを撃ち残してはいけません。撃ち残すと自機に近づいてくるからです。



菊一を張っておけば、楽勝。

ツインビーでやるとザコが逃げやすい。

天井の砲台の撃ち返し弾がこわい。



ひよこが残りやすいかも。

絶対に撃ち逃がさないように。

順序よく



これわかったら、3本目の菊一文字を出してしまってもいいでしょう。

ちなみにカボチャは撃ち返し弾しか出しませんが、青アメーバは時間差撃ち返し弾まで出すので、よく覚えておきましょう。

パターン②の場合

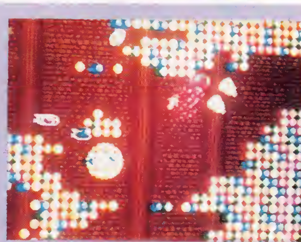
柱の右側に出たら、フォースフィールドを張るというのはパターン①と同じ。

赤いアメーバをすべて撃つと、ベルが2つ出るので、あとに取るベルを、青色を見せてから（白色になる前の黄色い状態）取ります。別に青ベルを取っても構いません（カボチャ×4が左から出てくる所でスーパーボムを使えばいいから）。そのかわりフォースフィールドが消えてしまいます。

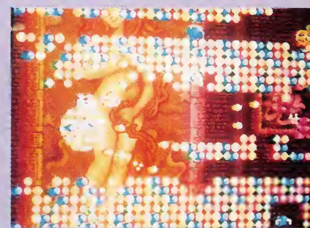
このパターンだと、うまくベルを取るのは難しいと思います。カボチャが出てくる前にベルが取れればベストですが、取れなかった場合は強引にベルを右へ飛ばして、カボチャ地帯でうまく取るしかありません。もちろん、青色を見せてからです。

カボチャ地帯は意外と難しいですが、フォースフィールド有りのツインビーなら何とかなるでしょう。すごく速い動きのカボチャに激突されないように注意しましょう。

次の青アメーバは、動きが速く、時間差撃ち返し弾まで出してくるので、意外と怖いのです。フォースフィールドがなかったら、うまくやるしかありません。もちろん、全滅させせないとダメです。



青色を見せてから、ベルを取るのだ。



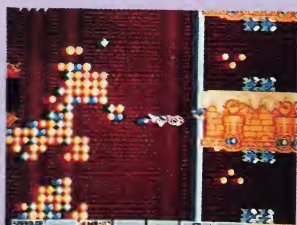
青アメーバを撃ち逃がさないこと。

細い通路地帯

入り口

入り口の砲台ラッシュの所は、菊一文字が残っていれば入り口にフタをして弾封じをして、砲台を撃てば何も難しくはありません。

別に菊一文字がなくても画面を大きく下にスクロールさせながら、弾を撃っていれば敵弾はスクロールアウトして消えてくれるので楽にすべての砲台を壊すことができます。



このように菊一でフタをすれば、安全。



下に下がりながら、撃てばいい。

例の場所〜ベルを出してから緑ベルにして取るまで

●パターン①の場合

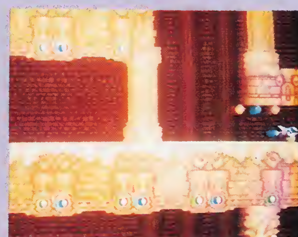
最初の柱にくっついている4つの赤い砲台を無視して、下へ行きます。砲台を画面に出すと弾をとぎれなく連射してきて、下へ行けなくなるので、砲台を画面に出す前に下へ抜けるわけです。

やっと、ベルを出す場所に到着しました。これからは写真と文をきちんと対照させながら読んでください。

自機の高さをつぶつぶの下から2つ目と3つ目の間に合わせます。一番下のつぶつぶを壊さないで残しておくのは砲台の弾と撃ち返し弾＋時間差をつぶつぶに吸収してもらうためです（弾を真左に撃たせる）。

砲台が3つ出現したら、ロケットパンチを出し、続いて3WAYを3発連射します。ベルは青色になって、柱の向こうに飛んでいきました。

ベルが左へ戻ってきたら、自機の近くまで引き寄せてから（自機は左端にいる）、8回撃ち込みます（連射）。すると、ベルは緑色になり、また、柱の向こうに行きました。こ



砲台を無視して、素早く下へ行く。



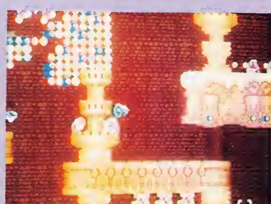
このタイミングでロケットパンチを撃つ。



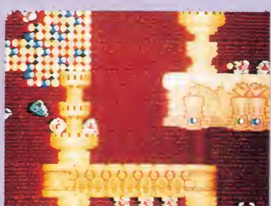
ベルが出たら、3発撃ち込む。



近づいたら、8発撃ち込む。



緑ベルになっていれば、OK。



柱がこのぐらいせまってから、ベルを取る。

緑ベルを取った後〜ボスまで

緑ベルを取った後は、あまり上下に大きく動かずに、赤い砲台に体当たりします。画面を大きくスクロールさせると、なぜか早めに無敵がきれてしまうことがあるからです。

残りすべての赤い砲台に体当たりすると、パターン①②の場合、ベルが2個出るはずです。この2つのベルのうち、少なくとも一つを最後の柱の右側にまで持っていかねばなりません（ボスで赤ベルを使うため）。

その方法ですが、無敵の状態でベルに体当たりすると、ベルは右へはじかれます。それを連続してやっていれば、ベルを右端にくぎ付けにすることができます。

ベルを2つとも右端に持っていくことができたら、自機を右端で上下に動かして、最後の柱が自分の左へ行くまで待ちます。この時、柱についている砲台を体当たりで必ず壊しておいてください。

無敵が切れたら、持っていた2つのベルのうちの一つを黄色で取ってしまい、残りの一つのベルを撃ち込んで、赤ベルにして取ります。

画面のスクロールが止まると、ベルが消えてしまうことがあるので、早めに赤ベルを取ってしまいましょう。

ここを抜けた時にカプセルゲージをフォースフィールドに合わせておきましょう（ベルを集める時に誤ってルーレットカプセルを取らないように注意！）。



2つのベルの上下差を小さくしよう。



早めに赤ベルを取ってしまおう。

2−3ボス

この唇のボスをベルパワーを使わずに倒すのはとても難しいので、赤ベルを使います（青ベルを2個取って、スーパーボム2発で倒す方法もあります）。では、そのパターンの一例を紹介しましょう。

まず、画面のスクロールが止まったら写真㊲の辺りの位置に自機を置きます。右から唇が出てきますが、その7個目が画面に出た瞬間に菊一文



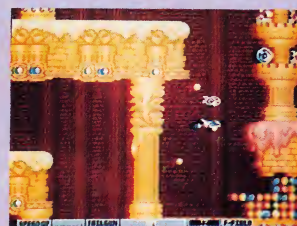
!?ゲージの上、高さは真ん中。



の緑ベルがまた戻ってきた時に、それを画面の左端で取るのです。
　自機が柱に押しつぶされるほど、画面をスクロールさせてから、緑ベルを取るのは早めに緑ベルを取ると、最後の柱を抜ける前に無敵がきれてしまうからなのです。
　このぐらいのタイミングで緑ベルを取れば、この地帯を抜けられるのです。もう少し早めに取っても、無敵は持つかもしれませんが、安全なのに越したことはありません。
　こんな感じで緑ベルが取れれば、右のようなパターンとまったく同じでなくてもいいわけです。ベルを出すタイミングやベルへの撃ち込み方、緑ベルの取り方などは、自分自身で何度も練習して、コツをつかむしかありません。

●パターン②の場合

　最初の柱の左側にある2つの赤い砲台が出現する前に砲台の下に行き、3WAYの斜め弾で2つのうちの下の赤い砲台を撃ちます。すると、それは青カプセルになるので、すぐに取ります。
　そして、下に下がって、問題の場所となります。
　柱の左側の赤い砲台が出現したら、ロケットパンチを撃ち、ベルを出します。ベルが左へ戻ってきて、自機のすぐ近くにきたら、ベルに7発撃ち込みます（連射）。
　ベルは緑色になっているはずです。その緑ベルを画面の左端にいて、取ればいいのです。



この青カプセルを取る。



このタイミングでロケットパンチを撃つ。

表③　ベルの色の周期

（4発）
青（4発）→白（4発）→緑（4発）→赤

☆ベルが出た時に、すでに1発ベルを撃ったことになっているので、あと3発撃つと色が黄色から任意の色（青、白、緑、赤のうちの1つ）に変わります。
☆ベルの色変化の最初の色は、そのベルの1つ手前のベルを何色にまで色変化させたかによって決まります。つまり、前のベルを青色まで色変化させていれば、次のベルの最初の色変化後の色は白色となります。
☆ベルは、色変化を2周させると消えてしまいます。

ポイント

　パターン①②ともに共通しているところは、ここで出るベルに何発撃ち込めば、緑色になるかをきちんと決めているということです。
　それは、このベルの1つ手前のベルを何色まで見せて取ったか（逃したか）によって、分かるのです。
　今まで読んできていれば分かっていることと思います。つまり、ベルの色というのはつながっているのです。
　また、ベルを出した時にはすでに1発撃ちこまれている状態になっていることを覚えておきましょう。

フォローの仕方

　パターン①②に限ったことではないのですが、もしものためにゲージをフォースフィールドに合わせておきましょう（この場所の2つのカプセルを取って、ちょうど合うように、あらかじめ5個カプセルを集めておく）。
　例えば、緑ベルを取るのを待っていると柱に押しつぶされてしまうような状況に陥った場合とか、緑ベルにできなかった場合です。



こうなったら柱抜けするしかない。

　フォースフィールドを張って、柱をすり抜ければ、緑ベルが取れるのです。
　ある程度のフォローは可能ですが、やはり、パターン化してしまい、最悪の状況に陥らないようにしたほうが賢明でしょう。
　また、ベルを真ん中の砲台で出るようにベル調整したはずが、なぜかズレてしまったなんていうことも起きるかもしれません。
　こんな場合は冷静になって何とかするしかないでしょう。ズレてしまった場合のパターンまで用意しておくのが建設的です。要は地道に練習を積んで、経験値を上げて、幅広い対応ができるようになるしかないでしょう。
　ちなみに、ビックバイパーにおいて、ベルが1つずれることがあることが確認されています。

まとめ

　これらのパターンはベルを3つの赤い砲台のうちの真ん中で出るようにベル調整をした時のものです。
　左の赤い砲台や右の赤い砲台でベルを出すようにするパターンも十分考えられるわけです。
　また、ツインビー以外の場合ですが、オプションが広がるタイプのものは、オプションを自機にすべて重なるように縮めてから、弾を撃てば、うまくベルを緑色にすることができるようです。レーザーの場合も同様ですが、スプレッドガンは無理なのではないでしょうか。

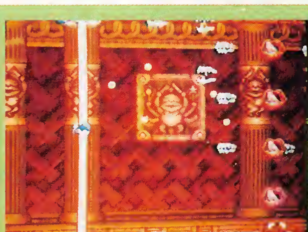


菊一文字1本目。重なっていれば死なない。

字を出し、その上に重なります。
　すると、菊一文字のパワーだけで右側の4つの唇は壊れてしまいます。右側の唇が全部壊れると、左側の唇が右へ移動してくるので、画面の一番下を左へ行きます。左端まで行ったら、真ん中まで上がり、そこで2本目の菊一文字を出し、また、その菊一文字の上に重なります。

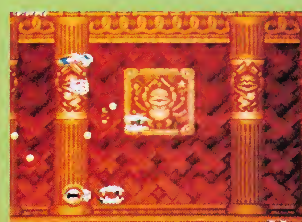


右の唇が壊れたら、すぐに左へ行こう。



菊一文字2本目を真ん中で張る。

　残りの4つの唇は左右に動くので、菊一文字のパワーだけでは壊れてくれません。だから、菊一文字の上を上下に動いて、唇に撃ち込みます。この時、上か下の2個を重点的に撃ち込みましょう。
　うまく撃ち込めば、2本目の菊一文字がきれる時に唇は1個しか残っていないはずです。あとは落ち着いて、残りの唇を処理しましょう。入れ歯を撃つと、ちゃんと撃ち返し弾と時間差撃ち返し弾がくるので、十分に注意！もしも唇が2個以上残ってしまったら、3本目の菊一文字を出して、その上に重なっていてもいいでしょう（超安全策）。
　最後の1個の唇を壊した瞬間、画面上に残っている入れ歯が弾になるので、これにも十分気をつけましょう（時間差撃ち返し弾もくる）。



唇が残った場合も気を抜かないこと。

おわりに

　今回はこの辺で終わりですが、いかがだったでしょうか。何となく2−3が越えられるような気になってくれたのならば幸いです。
　ベル調整のパターン①に関しては、友人のVMT−RED氏に協力していただきました。
　この記事に関する意見・質問などがありましたら、どんどん送ってください。
　次回は、1周目ノーミスパターンのフォローと2−1、2−2の補足、2−4の攻略をやる予定です。
　では、また来月。

CD

世界初のCD化、シンセサイザーの最高峰「シンクラヴィア」と、クリス・カレル（マイケル・ジャクソン「BAD」キーボーディスト）の立体音響「ヴァーチャル・オーディオ・システム」が合体したデジタル・レコーディング・アルバム

DATA

立体音響（ヴァーチャルオーディオシステム）＆最高級のサウンドコンピュータ〝シンクラヴィア〟を採用。音響工学的に最先端の作品。

メインテーマにアルフィーの「シャドウ・オブ・キングダム」収録。



DATA

2.21 ON SALE

CD：PCCB-00054 ￥2,500
￥2,500（税込）
〈収録曲〉

1. Wired Dream
2. Asian Circuit
3. Clockwork Processor
4. Brain Switch
5. A City Named MIRAGE
6. High-Tech Middle Ages
7. Eden Of The Matrix
8. The Returnee
9. A March For The Futurist
10. Shadow Of Kingdom

Composed and basic arrangements by Ikki Nakamura
Produced and all arrangements by Christop- her Currell
＊Composed by Toshihiko Takamizawa
Produced and performed by THE ALFEE

VIDEO



VIDEO

大ブームのスーパーファミコンNo.1ソフト
あのスーパーマリオワールドがビデオになった！
ゲーム攻略、そして物語としても楽しめる超話題作登場!!

ガイドビデオ

スーパーマリオワールド

最終面までの攻略（マリオの大冒険）を小林克也さんがオモシロまじめに楽しく紹介！　スーパーファミコンを持っている人も持っていない人も120%楽しめる必見ファンタジービデオなのだ！　マリオのオリジナルアニメも入っているぞ。

DATA

3.6 ON SALE

付録：ワープゾーンやマリオ増やしのポイントがバッチリわかる特製スーパーマリオワールド路線案内図付。（うらはポスターにもなるよ！）

ナレーション：小林克也　ゲームプレイヤー：田尻 智
Hi-Fiステレオ 45分（予）VHS：PCVP-10466
￥3,900（税込）
スーパーファミコン・ファミコンは任天堂の商標です。
●全国のレコード店・書店・玩具店でお買い求め下さい。



みつめていいよ バレンタイン スペシャル

お待たせ! みつめていいよ第3弾!
女の子にとって一年で一番大切な日
バレンタインデー。
ミキ、カスミ、ショーコがくり広げる
バレンタイン大作戦!

●CD:PSCX-1020
●税込定価¥2,800(税抜価格¥2,718)

1/25 On Sale



麻雀バトルスクランブル

混　乱　的　戦　斗　麻　雀

スーパーリアル麻雀シリーズアニメ第2弾!
ミキ、カスミ、ショーコが異次元で大活躍!!

●VHS:PSVX-1010/HiFi/カラー45分 ●税込定価¥8,800(税抜価格¥8,544)

Now On Sale

X'na & イルミナ



あの名作美少女ゲームを
一挙に収録!
待望のCD化!

●CD:PSCX-1019
●税込定価¥2,400
(税抜価格¥2,330)

1/25 On Sale

ピンクソックス On Air



話題の美少女ゲーム
遂にCD化!

●CD:PSCX-1021
●税込定価¥2,800(税抜価格¥2,718)

2/25 On Sale

株式会社ポリスター

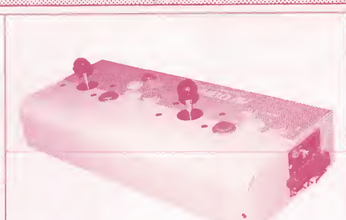


ゲームに金縛り!!



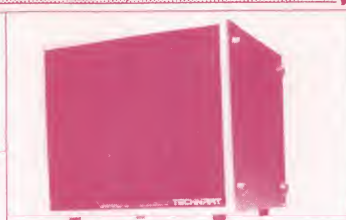
コントロールBOX KIC'S-91

連射切り替えスイッチ、速度調整ボリュームはBOX上部にあります。
ヘッドフォン端子付き、ビデオコンバーターの調整もBOX外部よりできます。RGBコードに左右の音声ラインを入れてあります。
Aタイプ：家庭用テレビのビデオ入力に接続するだけでプレイできます。¥35,000
Bタイプ：RGB入力のあるモニター(200ライン15KHz)が使えます。¥29,000
Cタイプ：A＋Bの機能で¥38,000



COMBO AV

2スピーカーによるサラウンド&ステレオ。
高出力電源で安定した画像と余裕あるパワー。
各トリガーボタン、単独スピード切り替え可能のオートトリガー。
高性能ビデオコンバーター搭載。
保守調整は、すべて外部より可能。
Vタイプ(ビデオ端子、RF対応)　¥34,000
Rタイプ(RGB15・21ピン対応)　¥29,000
VRタイプ(上記両方の対応)　¥36,000



18インチ高画質モニター

画像調整は前面からできます。画面反転もスイッチひとつでOKのスグレモノ。
RGBモニター搭載。タテ画面・ヨコ画面兼用15KHz／24KHz切り替え可能。高画質対応。パソコン対応。¥78,000



NEO-GEOシステム

高品位なグラフィック／サウンドは、まさにAVエンタテイメントの先鋭。最大330メガビットもの大容量ロムアクセス。拡大／縮小も自由に行えます。メモリーカードの使用で、ゲームセンターでも手軽にゲームプレイの継続ができます。本体(コントローラ付)¥58,000
ゲームカセット¥28,000～¥35,000　ビデオ出力標準、RGB21ピンケーブル別売

中古基板も常時2,000枚在庫!　くわしい資料ご希望の方は、62円切手3枚同封のうえテクナートGM係まで!

通信販売ご希望の方は安心な代金引換えシステムもあります!

テクナート
〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20　コア日本橋2F
TEL.06-643-7641

営業時間
AM10：00～PM8：00
年中無休
※類似品にご注意ください。

さらば私の青春

植村伴北

プレイシティキャロット巣鴨店

すべては出会い。そこから私の青春は始まった。はじめてゲームに出会いボタンを押した、あの感触、胸の高鳴り。以来、私はなんと多くのゲームたちと出会い、プレイヤーと出会い、ゲーム場で働く人々と出会ったことだろう。特に私にとっては、東京の一隅─巣鴨という小さな街に突然出現した〝プレイシティキャロット巣鴨店〟は青春そのものであった。今、その巣鴨店が新しい方針の下に大きく変貌した。私たちのとどまるべき場所はない。さらば巣鴨キャロット。



開店間もない頃、店の前で勢ぞろいしてパチリ。今どうしているかな…という懐しい顔も沢山。

巣鴨店大改装

今、TVや雑誌で、お年寄のメッカ、とげぬき地蔵のある街として有名な巣鴨。

ここに、開店以来約7年間にわたり、そこに集う人々と共に数多くのドラマを生み続けてきた、ご存じナムコ直営のプレイシティキャロット巣鴨店（ゲーメスト創刊号で紹介）があります。

その巣鴨キャロットが昨年の秋に、近年のゲーム業界の大方の方針でもある「ヤングアダルトの客層にターゲットを絞る」方針で、イメージチェンジの店内大改装を行いました。

今日では、その名をあまり聞かなくなった巣鴨キャロットですが、最盛期には、全国ゲーマーたちの檜舞台としてその名をはせ、全国隅々に至るまで店名が轟いた程です。ゲーム歴の古いゲーマー諸氏には、今さら説明の必要もないゲーセンとも言えるでしょう。

それだけに、今回の大掛かりな改装にはプレイヤーはもちろん、各方面の関係者たちから大変な注目を集めていました。

私も訪ねてみました。改装後の店内は、昔の面影をみじんも残すことなく…あまりの変わりように、私自身、まるでふるさとの村がダムの底へ沈められてしまった様な深い悲しみに包まれました。

無論、専門の人たちが練りに練った末に改装されたであろう店内のきれいな装飾には、また違った意味での良さも感じられます。まさにこれこそ現代にマッチしたお店と言えるのかも知れません。

しかし、私たち数多くのゲーマーたちが、それぞれの思いと期待を胸に秘めて通い続けたお店は、もう消えてしまったのです。

ゲーメスト創刊と、その後もゲーメストをある意味で支えた巣鴨キャロット。創刊号でゲームセンターの紹介第1号として取り上げたのがここですし、また創刊間もなくで知名度も低かった苦戦中のゲーメストを「この本だけは売ってやりたい」という意気込みで、毎号100冊も売ってくれたのがここでした。

私のことについて言えば、私のゲーム人生の中で最も大きな存在としてあり続け、また一番大好きだった「巣鴨キャロット」なのです。

これから数回にわたり、巣鴨キャロットでの思い出の日々を振り返ってみたいと思います。



巣鴨キャロット開店当時の〝ちらし〟

感動だ！明るい広いきれい！

忘れもしない1984年2月24日、私は新店舗「巣鴨キャロット」のオープンを、今はない、同じナムコ直営店の新宿一番街キャロットのはり出しポスターを見て知ったのでした。

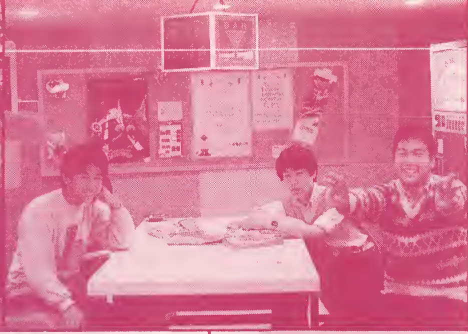
当時、私は水道橋にある高校にいて、自分が住んでいる所、板橋からその高校に出るのには、必ずこの巣鴨を経由しなければなりません。ゲームに夢中だった私は前前からこの地へ新しいゲーセンがオープンすることを熱望していたのです。

ついに「巣鴨キャロット」ができた！ 私は歓喜の声を上げました。

さっそく仲間といっしょに手にした案内チラシを頼りに行ってみることにしました。
　最初は、初めての店でもあるし、少しは探し回ることを覚悟していたのですが、近い近い！　巣鴨駅からあまりの近さにびっくり。お店を探し出すのに5分とはかかりませんでした（案内チラシに書かれていた交番の位置さえ間違っていなければ、1分だってかからなかったでしょう）。
　パチンコ屋の脇にグインと伸びた入口を入り、階段を一気にかけ降りて行くと、ハイパーオリンピックの笛の音や、ポールポジションのデモの音が聴こえてきて、私たちの胸は、否応なしに高鳴りました。



店内中央のカウンターをかこむように、いつも若いゲーマーの姿があった。すごい活気。



右はブロックくずしで無敵をほこった宮崎一徹。左は少年のあどけなささえある当時の有田（山河悠理）。今は見る影も……。

植村伴北の主なスコア

ニューラリーX　87万点
バックランド（エブリー）2500万点
サーカスチャーリー　カンスト
ウェック・ルマン24　596秒ゴール
モンスターランド　7050ゴールド

　そして、いよいよ店内へ入ろうとした瞬間、私たちは口々に驚きの叫びをあげました。その時のことを今でも鮮明に覚えてます。
　明るい、広い、きれい！　それが私たちがこのお店を初めて見た時の第一印象でした。
　また、それまでの都内のゲーセンでは見ることのなかった休憩コーナーの存在。テーブル筐体の配置にしても、過去のゲーセン店内のようにギッチリと詰めて並んでいるという風ではなく、贅沢な程でゆったりとしたスペースがとられていました。当時としては、まったく別の空間にさえ感じられたのです。
　この頃に、巣鴨店に初めて訪ずれたゲーマーなら、きっと誰しもが私と同じような感動をさせられたのではないでしょうか。

個性あふれる店員さん

　開店当初から店員さんたちと仲良くなれた私は、学校帰りに毎日通い続けました。
　私は、巣鴨キャロットのシンボルのひとつでもある、店内中央の大きな店員カウンターで、店員さんや、他にも仲良くなった常連たちと語らうのが大好きでした。ゲームをした後のひととき、このゲームあのゲームの批評や世間話にいつも花を咲かせていました。
　この頃の店員さんは、みんな個性のある方ばかりでした。怒ると怖い体の大きな久我さん、巣鴨のハイスコアボードのイラストはこの人におまかせの心優しい管さん、マナーには厳しいけど、いろいろな相談にものってもらった佐々木さん…。誰か1人でもいなくなったら寂しくて仕方がなくなってしまうような顔ぶれでした。
　この栄えあるお店の初代店長となられたのが、当時、全国トップレベルのハイスコア店としてその名も高かった、ゲームブティック高田馬場店（ナムコ直営）の元店長唯谷さんでした。私自身も前店長時代から多少の面識があったので、店内にいらした時には、時折話を交わしました。
　普段はサングラスをかけ、当時高校生だった私には少々怖い雰囲気でした。やややせ気味で、口数も少なかった唯谷店長。実はてれ屋で繊細な神経を持った思いやりのあった人だったと今では感じています。
　いつぞや「お店の経営にどのようなポリシーをお持ちですか？」とたずねたことがあります。高校生の問いに、「誰もが安心して楽しく遊べるお店にしたいネ」と真剣に答えて下さったことが、昨日の事のように思い出されます。
　ある日、唯谷店長は昔から持ち続けていたレーサーになる夢を捨てきれず突然のようにナムコと私たちの前から去って行ったのです。

名物店長の出現

　せっかく親しくなれた唯谷店長が去った後、常連たちが一番心配していたのが、2代目店長にどのような人が来るかということでした。
　どんなにすばらしい設備とゲーム機を備えたゲーセンも、つまるところは店長次第。店長の善し悪しで、そのお店の運命は決まってしまいます。
　私たちが巣鴨キャロットの前に拠点として利用させていただいたゲーセンを見捨てたのも、実はそれが原因でした。
　さて、いよいよその問題の2代目店長が就任する日がやってきました。
　元東久留米キャロット店（ナムコ直営）店長の長内さんという方で、そこでの評判はとても良かったということでした。
　着任早々、私が声をかけた時に「唯谷さんが巣鴨の店長に決まった時、あんな広い店どうやってやっていこうと、僕に相談持ちかけてきた事があったんだけど、その時は人ごとだと思って、あんたならできるよって言って笑ってたんだよ。そこへ、まさか自分がやって来るとは夢にも思わなかったよ(笑)。まぁこれからもよろしく頼むよ」
　と言われ、ものすごい親近感を覚えたものです。私は、この人なら何かやってくれるかもしれないと、その時直感しました。
　そして、私たちの期待通り、長内店長のもとに、「巣鴨キャロット伝説」は生まれたのです。

続々と集まる強豪ゲーマーたち

　私たちは、このすばらしいお店にすばらしい店長を迎え入れ、何とかこのお店のことを1人でも多くのゲーマーたちに知ってほしいと思いました。私たちのサークル「VG2」で出している同人誌はもちろん、口コミなどで宣伝普及に努めました。私たち自身のこととして気合が入ったのです。
　そうこうしているうちに、後でギャプラス1億点達成で、その名を不動にしたハイスコアグループ「ACU」のメンバーたち（会長山崎拓さんをはじめ砂土さん、Y・N、以前ゲーメストのオールドゲームコーナーで紹介した故小川さんなど）がやってきました。
　ほとんど同時のように、全国トップレベルのハイスコア集団として人気の高かった「EXCHAGER」のメンバー（小林一大君、永山君など）、それにハイスコアレベルでは対峙していた「VERTEX」のメンバー（有田、明田、山根、平野君などの皆さんほか）など、毎週休日には続々と集まってきたのです。これらのすご腕プレイヤーの来訪で、いつしか巣鴨キャロットで展開するハイスコア争いは、常に全国トップレベルで展開されることとなったのです。
　当然巣鴨キャロットの名声は全国に駆けめぐり、ハイレベルなプレイを参考にしようと各地から、これまた多くのゲーマーたちが集うようになる。それがまた熱気を呼ぶ。そんな状態がずっと続いてきたのです。
　1人のプレイヤーに20人位のギャラリーがつくなどというのは、このお店では当たり前のようになっていきました。

（以下次号）

●このコーナーへの感想ご意見等お待ちしております。



植村　伴北（24歳）
ゲーム歴13年、VG2というゲームサークル（登録者2700名余り）を約10年前に発起し、国際交流や、多種イベントの企画、ゲーメスト創刊などを手がけ、今日、ゲーマーの哲学を自分なりに考えるまでに至った。

ゲーム作ろうぜ!!

超実践的ゲーム制作講座 1

GOD鈴木



ゲーム歴はゼビウスあたりから。本誌デビューはＬＲＩＶ(ロードランナー)。以後、雑多に仕事をこなすが、その実パソコンがやりたかった人。身長57m・体重550t・好物はウイスキー。

「ゲーメストでゲームを作ってみようか」この一言が涙と笑いと苦しみの始まり。とにかく、ゲーメスト編集部の私たちがいかにマジに、かつ間抜けに、ゲームづくりに取り組んだか?洗いざらい話しちゃおう。読んで笑ってもらえたら本望。「よしオレもつくってやろう!!」とアクションをおこす読者が出たら昇天、いうことなしだ。

社長の鶴の一声から始まった

平成元年のとある日。地下鉄新御茶ノ水駅近くの中華料理店でのゲーメスト打ち上げにて。

「ゲーメストでゲームを作ってみてはどうだろうか」

社長のこの言葉がすべての始まりだった。

ゲーマー集団の力の結晶としての雑誌「ゲーメスト」もほぼ軌道に乗っていた。

ゲーム雑誌を作ってきた経験を生かせる新しい何か。

そして白羽の矢が立ったのが、「ゲーム制作」だったわけだ。

もっと具体的にいえば、打ち上げ会場でいろいろと話し合った時、社長が話したことはこんなことだった、こういうことだ、と理解した。

――君たちもいままでゲームをプレイする人間として、実際にたくさんのゲームをプレイし続けてきたわけだし、ゲームについての意見を書いてきた。

それを書き続けていくことはいい。だが、ある年齢になれば、どうしてもプレイは後進のプレイヤーに道を譲らなければならないだろう。それは避けられないことだ。

そこで君たちが何よりも好きなゲームで仕事をするにはどうすればいいか考える時期にきていると思う。

いつもゲームをしていて、オレならこういうゲームをつくりたいという気持ちはあるんだろう。それに、ゲームおたくなんて、いつまでもゲームばかりやっていてなんにもつくれやしないさ、って定説みたいになってるだろ。目にモノを見せてやる!って気持ちが君たちにだってあるだろ。

そんな挑発的な意見が社長から飛び出した。少しは酒のせいだったかも知れない。それに対して、「それもそうだ。それじゃやってやろうか」そんな気持ちで私たち、少なくとも私はスタートした。

スタート地点へ長い助走

何はともあれ、仕事場として三軒茶屋にマンションの一室を借り、そこにX68000を持ち込み、プロジェクトはスタートした。

ちなみに、その時の部屋の型が"B・TYPE"と分類されているものであったため、このゲーメスト分室ゲームソフト開発室は「B・TYPE」と名付けられた（これは本当）。

ゲーメスト内部から希望参加した人間は5人。グラフィック2人、企画1人、プログラマー2人、すべてゲーメストの中心メンバーであった。浴びる程ゲームに接してきた人間たちであった。しかし、ゲーム作りとなれば、まるで素人。

まず必要なのはゲーム作りの技術だ。つまり「ゲームを作る」以前の問題なわけだ。

こうしてスタート地点への長い助走は始まった。

さて、アーケードゲーム専門誌であるゲーメストが、なぜ「X68000」なのか。

アーケードゲームや、ファミコンなどの家庭用ゲームなどの大がかりな物は、やはり資金の問題、ノウハウはゼロに等しい自分たちの能力、流通の問題などから、簡単には手は出せない。

消去法でゆくと必然的にパソコンゲームにたどりつく。そしてパソコンとなれば、アーケードゲームのアクションゲームが多く移植されているX68000。アーケードゲームの畑に一番近いパソコンだ。

こうして機種はX68000が選ばれ、シューティングゲーム制作を目標にプロジェクトはスタートした。

ゲーム作りに必要なのは何?

はたして、本当にゲーム作りなんてできるのか?とにかく、やってみなければわからないわけで、参加メンバーは自由にB・TYPEに出入りし、X68000に触れ、ゲーム作りの勉強をしてゆくことになった。

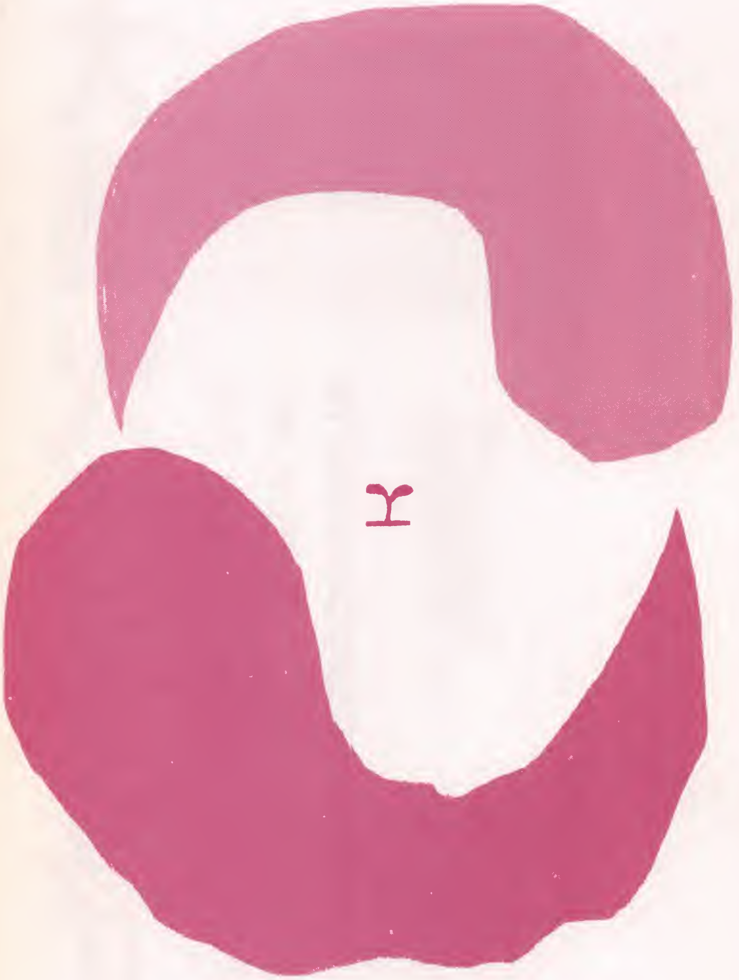
しかし、である。

場所を与えられ、機械（機会）を与えられ、「自由にやっていいヨ」といわれて、人は何ができるか?何もできない（やらない）んだな。

確かに、「ゲーム作りをしてみたい」人間を編集部から募ったわけだが、それでほっといて、勝手にコトが進む程、甘くはない。

だいたい、ほっといたら、ゲーセンに遊びに行ってしまうのがゲーメスト編集部のメンバーだったりする。

結局、蓋を開けてみたら、最初の1カ月間で3日しかB・TYPEに顔を出さなかった強者まで出て「なんだ、あいつは?やる気があるのか?」「そんなことといっても本誌の仕事が忙しいんですよ」と食い違うばかり。



ゲームを作ってみたいのと、ゲームを作れる、との間の大きな溝を思い知らされることになった。

およそ、0から出発したB・TYPEだっただけに、発生する問題も、そうした原始的なことに終始した。

雑誌「ゲーメスト」にしても、何がスゴイって、ほっといたら何もしないライター連中の尻をたたいて記事を書かせて、まとめ上げていることなんだな。つまり編集の力量なんだな、雑誌が出来ているのは（もっとも、他のゲーム雑誌も同じような所が多いみたいだけど）。

ゲーム作りに必要なのは何だろう？素晴らしいアイデアを発生させる頭脳だろうか？グラフィック、プログラムの技術だろうか？

やっぱり「商い」に通ずる。

話は飛んじゃうけど、よくいうじゃないですか。「商いは飽きないに通ずる」って。商いというのは日々商品を仕入れて商品を売ること。考えてみるとパターンは同じだから、単純そうで毎日同じことの繰り返しのようにみえる。しんどいよ、耐えられないよ、と思ったら、そこで商売は終わり。商いは日々あきずにすることに神髄がある、というお話。

ゲームづくりもこれと同じではないか、と今頃思い始めている。

アイデアも技術もあるだけでは持っていないのと同じではないだろうか。他人に伝える形に仕上げて、はじめて、「持っている」ことになるわけだ。

とかくゲームに詳しいと、ゲーム作りに役立つんじゃないか、と錯覚しがちだ。私たちにもそんなところがあった。持っていて邪魔な知識なんてない。

しかし、どんなに詳しい、といっても、遊び方の上での知識であって作り方の知識ではない。もちろん、どっちがいいとか悪いとかの問題じゃないけど。全く違うことなんだと思う。

例えば、どんなにそのゲームが好きで極めるまでプレイしたとしても、そのゲームの中で爆発パターンが何種類使われていたか即答できる人なんて、滅多にいないはずだ。

当然といえば当然のことで、ゲームを遊ぶ側と作る側に必要とされる知識は違う。

それまでゲームの〝ゲ〟の字も知らなくて、ゲーム業界に入り、プログラマーなりグラフィックなり、仕事を立派にやっている人の話も、しばしば耳にするけど、さっきのように考えれば別に不思議な話ではない。

逆に、ゲームが好きでゲーム業界に入っても挫折していく人もいる。

話がすっかりシリアスな方向に来てしまったけど、別に意地の悪いことをいおうというわけではない。それに、私たちももっと簡単にゲームをつくれると考えていたのは事実なので、自戒の意味も込められている。

ゲーメスト読者の中にも、ゲームが好きで好きで、将来はゲーム業界に……と考えている人は多いはずだと思うので、あえて言いづらいことを言ってしまった。

ゲーム作りも楽しいだろう、と思うとこれが大変。現実は厳しい。「想像」と「現実」のギャップに、私たちは悲鳴をあげ続けていたように思う。

もちろん、ゲーム作りには、それなりの楽しさはある。しかし、それはゲームで遊ぶ時に得られる楽しさとは、まったく違う種類のものだった。丸2年近くもかかって悟ったことは、次のようなことであった。

ゲームを作る上で本当に必要なことは、知識や技術ではなく、それを形ある物に仕上げてゆく忍耐力と根気。これでありました。

超実践的ゲーム制作講座開講

すっかり、話が大上段になってしまったが、ゲーメストにしても、ゲーム作りをかなりなめていたわけだ。山のような問題を抱えっぱなしであった。

そして今、やっとB・TYPEは目の前がひらけ始めた(?)。とにかくゲームが完成に近付いてきたのだ（ぜんじ師匠の94頁参照）。

ここで改めてB・TYPEの歩いてきた道を振り返り、そこで感じ教えられてきたことを、超実践的なゲーム制作講座として話を進めていきたい。

これからは楽しい話もできるだけ入れていきますからね。

乞うご期待！

これがX68の実力だ!

ここで「X68000」について解説しておこう。

X68000がシャープから発売されたのは4年前。初代機に付随してきた「グラディウス」の圧倒的な移植の完成度の高さが注目された。

もちろんその移植の完成度を高めたのはそのハードウェアの性能によるところが大きい。

同時に表示可能なスプライト数128.8重和音ステレオFM音源・ADPCMによるサンプリング性能・ドット単位で6万色表示可能なグラフィック機能・BG機能と、当時としては圧倒的ハードウェアパワーを誇った。

もちろんMPUが68000という家柄の良い物を採用していることも見逃せない。

アーケードゲームの移植が多いのも、そのハードウェアによるところで、ゲーメストがターゲットにX68000を選んだことも納得いただけるのでは？

冨士宏はいま……
大噴火の予感!!

かつてモニターに神話をあらわし今は白い紙に伝説を追い求める
いま、もっとも忙しい男のひとりである
彼に現在とこれからの展望を聞く

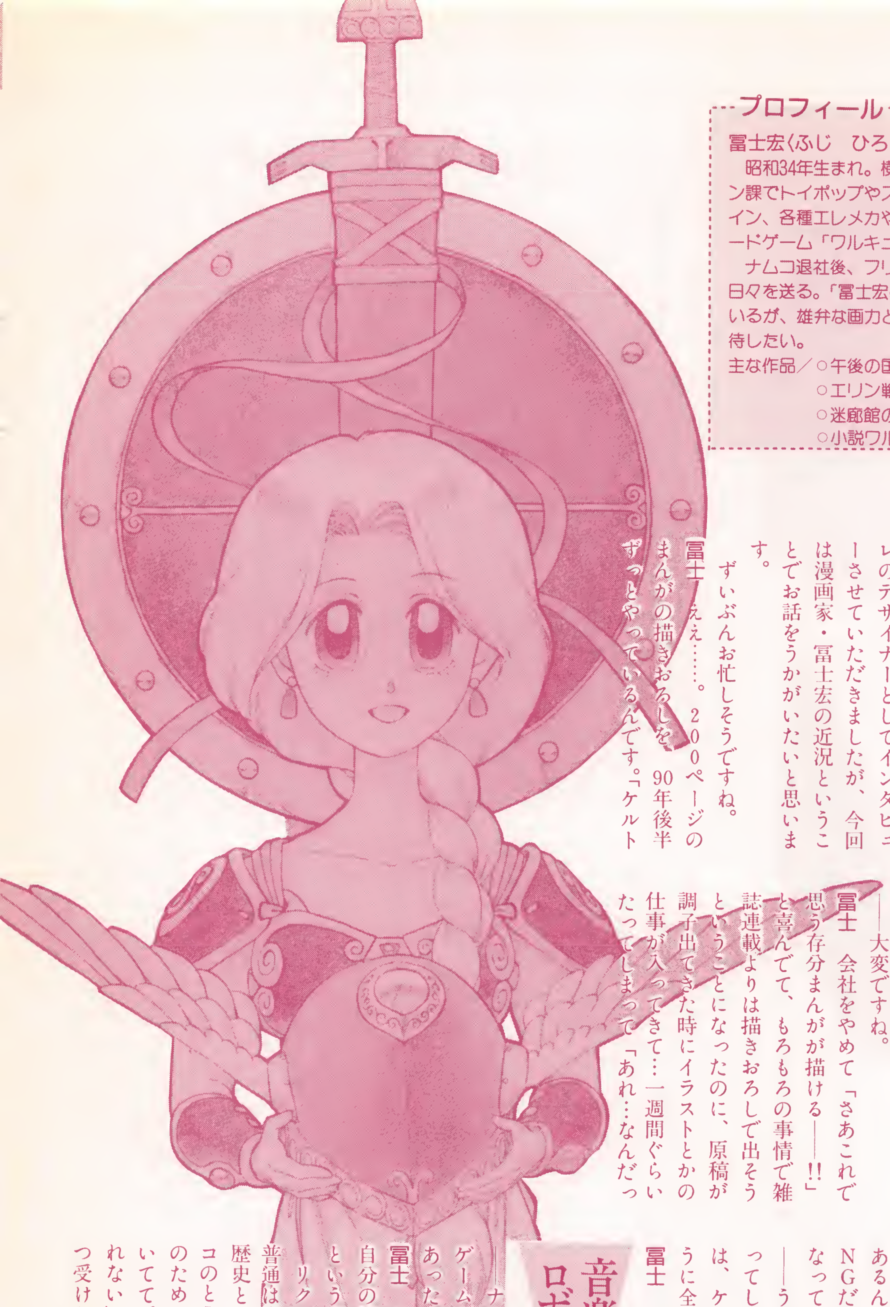
プロフィール

冨士宏〈ふじ　ひろし〉

昭和34年生まれ。横浜に育ち、大学卒業後㈱ナムコに入社。デザイン課でトイポップやスカイキッドなどのポスターのキャラクターデザイン、各種エレメカやロボットのデザインを手がける。のちにアーケードゲーム「ワルキューレの伝説」のビジュアルデザインを担当。

ナムコ退社後、フリーのまんが家／イラストレーターとして多忙な日々を送る。「冨士宏のワルキューレ」というイメージが広く知られているが、雄弁な画力とこまやかな描写で描き出される独自の世界に期待したい。

主な作品／○午後の国物語（ラポート刊）
○エリン戦記　デ・ダナンの騎士（表紙・口絵　角川文庫）
○迷廊館のチャナ（NG連載中）
○小説ワルキューレの冒険（表紙・口絵　双葉社）



全力投球の描きおろし ケルト伝承譚

――お久しぶりです。別冊（ギャルズアイランド）ではワルキューレのデザイナーとしてインタビューさせていただきましたが、今回は漫画家・冨士宏の近況ということでお話をうかがいたいと思います。

ずいぶんお忙しそうですね。

冨士　ええ……。200ページのまんがの描きおろしを、90年後半ずっとやっているんです。「ケルト伝承譚」というタイトルで、これは古代のアイルランド地方の民族伝承をまんが化したものなんですが…、とにかくなかなか進まなくて、全3巻なんですがなかなか1巻が描き上がらないという。

――大変ですね。

冨士　会社をやめて「さあこれで思う存分まんがが描ける――!!」と喜んで、もろもろの事情で雑誌連載よりは描きおろしで出そうということになったのに、原稿が調子出てきた時にイラストとかの仕事が入ってきて…一週間ぐらいたってしまって「あれ…なんだっけ」という感じなんです(笑)。

――現在NGで「チャナ」を連載されていますね。

冨士　あれも当分続けるつもりです。単行本2、3冊分ぐらいの話になって、終わりなんかも考えてあるんですが……。隔月で4PのNGだと20年ぐらいかかる計算になってしまうんです(笑)。

――うーん、読者がおっさんになってしまいますね……。では現在は、ケルト神話の描きおろしのほうに全力投球されてるわけですね。

冨士　そうです。

音楽を演奏するロボットたち

――ナムコに入社したというのは、ゲームが作りたかったというのがあったのでしょうか。

冨士　いや、ゲームというよりも自分の腕で何かできるところを、というのでナムコを受けたんです。リクルートの資料を見ていたら、普通は資本金がいくらとか会社の歴史とかがのっているのに、ナムコのところは中村社長が「ロボットのために」みたいなエッセイをかいてて。「これはヘンな所かもしれない」というので受けたら、3つ受けたうちで最初に内定通知が来たのがナムコで。



――たしか同期入社した方たちが「モトス」を作ったんでしたね。

冨士　たしかにそうです。

自分自身、まさかビデオゲームの絵をかくことになるとは思ってなかったですからねぇ。当時いたデザイン課というところは、ゲーム以外のプライズマシンやエレメカのデザイン、アーケードゲームのポスターやFCソフトのパッケージなんかを手がけてる部署だったんです。ピクパクって知ってますか?

――音楽演奏をするロボットのバンドですよね。

冨士　あれとは別企画で音楽演奏メカを作ったりしました。全然人間の形をしていないロボットにしちゃおうとかレコードデビューさせようとか、ずいぶんノッて作っていたんです。ロボットに音楽を奏でさせたい…というのがあったんですが。結局「楽隊ロボット」みたいな扱われ方で、あれがモーターショーの片すみでチャカチャカやってるのを見ると、「俺たちはこんなのを作りたかったのかなあ…」と。

――「午後の国」で、作業用ロボットが現場で鉄骨を鳴らして音楽を奏でるというエピソードがあり



ましたね。

冨士　そうだねー、あの作品は会社にいたころの欲求不満が多分に原動力になっていますね。

とにかく忙しいのでした

冨士　そのあと、FC版ワルキューレの冒険のキャラクターをデザインしたというので業務用の「伝説」のデザインをしたんですが…ナムコをやめていなければ、いまだにコズモギャングズとかやってたかもしれませんね。あの絵を描いたのは、年下の人なんですが実力あるんですよ。ワニワニパニックの絵なんかも描いてましたね。

──ワニワニはメダルゲームのルーレットにもなってましたね。ワルキューレもメダルゲームになってたってご存じでしたか？

冨士　あ、それは知らなかった。あのルーレットマシンは「カーニバル」って呼んでるんですが、アクリル板のデザインだけ変えればいいから楽なんですね。

──今度JICC出版から「ワルキューレの伝説」の画集が出ますね。

冨士　あれは、ゲームを作っている時にスタッフに「こんなイメージで…」というのを伝えるために描きためたものなんですね。描きおろしたのは表紙とカットをいくつか、ですね。

──しかし、あののびのびとした絵が（しかもオールカラーで!!）見られるというのはうれしいですよ。ファンはチェックしておくように！

冨士　とにかく、今は描きおろしを精いっぱいやっています。本当はとっくに「ケルト伝承譚」第1巻が出ていないといけないんですけど……。

──楽しみにしていますので、ぜひがんばってください！

今日はお忙しいところ、どうもありがとうございました。

インタビュー・構成　栗原桃郎

発表

第3回

ゲーム懸賞論文 入選作品

まだまだ女の子は「おきざり」だと思う。女の子の声をもっと聞いてほしい。

第1席

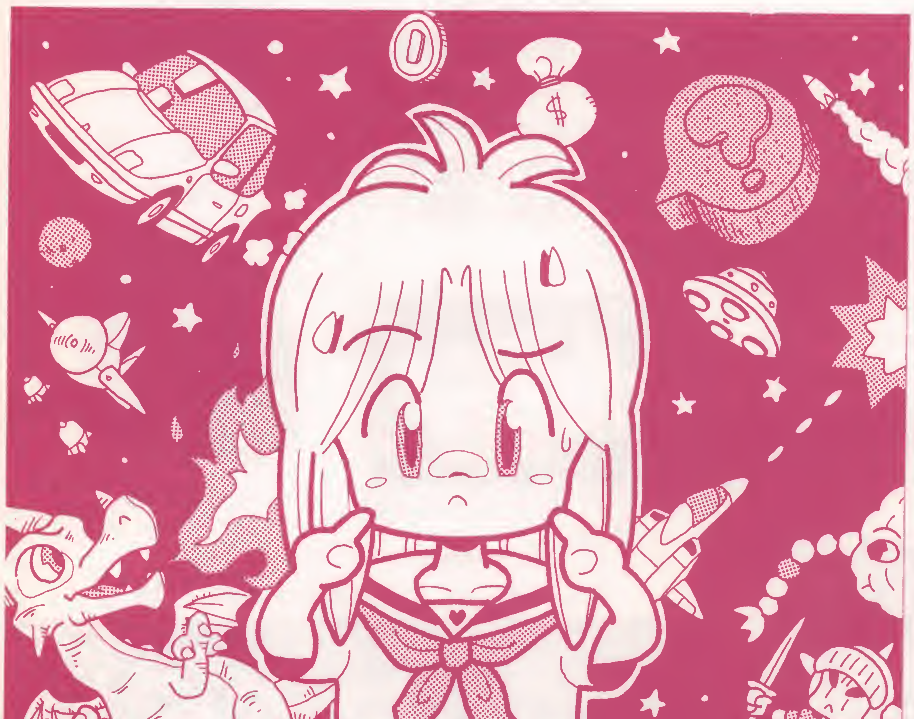
ゲームセンターに『女の子』を呼び込もう

金澤夢子
東京都
(16歳・高1)

女性はまだ特別なもの

先日、某誌に「女の子はゲームセンターには来てほしくない」なる投書が載った。ゲーセンに来る女の子は不良だと思う、考えてもみろ、あなたはゲームにはまっている女の子を彼女にしたいと思うか？ などという内容に、少し傷つくとともに、あと何年こんな状態が続くのかとふと思った。ゲームセンターにおいて、女性はまだまだ『特別な存在』である。それが『ごくごく当たり前の存在』になるのはいつの日のことだろうか、と。

「テトリス」のおかげで、ゲームをする女性がかなり増えたことは事実である。時たま台を囲んでおしゃべりしながらブロック落としにいそしんでいる女性グループが見受けられる。しかし、よく見るとその人たちは、社会人、OLであることが多い。今までも時々ゲ



ゲーム懸賞論文「私の主張」ゲーメスト／コインジャーナル

ーセンに入ってきてはいたが、気にいったゲームがなくてそのままUターンしていった人たちである。大学生ということも考えられるが、要するに私が言いたいのは、私と同じ年齢層の人、つまり中高生に関していえばなにも変わってはいない、ということである。

クラスの女の子にゲームの話が通じるかどうか見るのに、私は一言、「テトリスって知ってる?」と聞くことにしている。NOなら、それ以後二度とゲーム関係の話はしない。7割くらいが「知らない」と言う。テトリスを知らない者はいないなどと言われているが、しょせん知名度はこの程度である。また、一度、親しくなった女の子が「遊園地なんかのゲームが好きなんだ。あのワニ叩くやつとか(ワニワニパニックのことらしい)」と言ったので、池袋に一緒に行ったとき「ゲームファンタジア」に誘ったことがある。しかし、店の前で立ちすくむ彼女。「嫌だ、怖い」と声をもらす。そのときは、近くのファストフード店で食事をして別れたが、それ以来なんとなく疎遠になってしまった。「ゲームファンタジア」といえば、一般客(特に女性)を意識した店づくりと言われ、雰囲気も明るく、決して店を見た途端「怖い」といわれるようなところではない。多分彼女は、元から持っていた先入観からあんな拒絶反応を起こしたのだと思う。それが、とても残念だった。

10年の歴史を持つ偏見は、テトリスの登場くらいでは揺るがなかった。テトリスは、ゲーセンに来る女性を増やしたのではなく、定着する女性と、その落とすお金を増やしたのである(それでも偉大すぎるほど偉大であることはいうまでもない)。それでは、今までまったくゲーセンに来なかった女の子たちに、「ちょっとのぞいてみようかな」という気を起こさせる工夫というものはないだろうか。

それには、まずPR活動が必要だと思う。派手な宣伝は射幸心を煽るとかで風営法で禁止されているらしいが、例えば、90年夏、若いサラリーマン向けの週刊誌Sが特集した「ゲームセンター3000億円市場」は完全な業界PRである。ちょっと前までは中高生とマニアだけのものだったゲーセンが、ファッショナブルに変身しつつある—マニアにとっては少々ムカッと来る内容だったが、ともかく、多分、S誌の読者で、「本当かな」と最寄りのゲーセンを覗いてみた人が結構いるのではなかろうか。

3つの提案

同じような感覚で、女子中高生向きの週刊誌などにPRさせるわけである。それには話題が要る。ここで提案したいのは、

①女の子が気軽にさわれるゲームづくり
②女の子にアピールする店づくり
③ゲームを題材とした小説などの投稿

である。

まず、①。すでに、「UFOキャッチャー」や「スウィートランド」「キスメットトイブ」あたりはどこかの雑誌に取り上げられていた記憶がある。次に取り上げられるのは、きっと「コズモギャングス」あたりだろう、と思う。ルールが単純で、しかもキャラが可愛いからだ。…つまりは、女性がやってもおもしろいゲームをもっと積極的に作れば、「最近のゲームはおもしろい!」といった趣旨の記事を書いてもらえるのである。

キャラクターゲームひとつにしても、無茶苦茶な難度のものは避けて、誰でもクリアの希望が持てるものだとさわりやすい。極端な話をすれば、昔々のゲーム—「パックマン」や「ディグダグ」くらいの難しさ、である。あの頃のゲームは、幼稚園児でも1面はクリアできた。幼稚園児が「ワルキューレの伝説」の1面を越せるだろうか(でも小学校入学前に「ファンタジーゾーン」をクリアした子がいるっていうからなあ…自信なくなってきた)。簡単すぎて、うまい人のインカムが下がる心配をするかもしれない。が、「パックマン」などでは、うまい人は敵キャラの動きをパターン化して、ちょっとさわる人とは別の楽しみを作っていた。鮮やかな1600点の連続。万人が楽しめる難度のゲームでも、マニアは遊べる。しかし、逆だと、マニアしか遊べない。女性などもってのほか、になってしまう。

そんなゲームが、女の子の読む本に取り上げられるはずはない。即刻排除すべきだとは言わないが、その手のゲームばかりあっても仕方がないのだ。女の子は、ここ数年間の技術の進歩を見せつけるのは二の次でいいから、単純なゲームを欲しがっている。

②に関して言えば、最大のポイントは店を明るくすることだろう。私が昔、塾の帰りに寄っていた駅ビルのゲーセンは、通路を挟んで左側がお菓子取り&アップライト筐体のコーナーで、右側が最新ゲーム盛り沢山のテーブルゲームコーナーだったのだが、テーブルコーナーは塾の女の子たちに「不良コーナー」と呼ばれ敬遠されていた。照明がごく暗く抑えてあったので怖かったらしい。確かに、明るいと画面に光が反射して画面が見えなくなってしまう。しかし、それでも明るくすべきだというのが私の持論である。できるだけアップライト筐体を使えば、「不良コーナー」などという不気味で暗い空間にならないくらいの明るさにはできる。テーブルのほうがコミュニケーションが取りやすい、という人もいようが、照明を明るくするとすれば、光を遮る箱(正式名はよく分からない…)を上に被せてゲームをしなければならない。それでは、コミュニケーションも何もあったものではない。そういう人のための対策として、もしできたら、筐体同士を少し離して置けばいい。隣の人のゲームの邪魔をすることなく、ギャラリー1~2名がつけられれば、申し分ない。アップライト筐体でもコミュニケーションはなんとかなるのだ。前述したS誌も、雰囲気のいい店を囲み記事で紹介している。大人の人でも、明るい店を好む。まして女の子は、暗い所は嫌いである。魅力のある店は、何をおいてもまず明るさから。後は、店員さんの感じや麻雀をめだたせない配置、だろうか。

③は、主に女性ゲーマーを対象にした極論である。要するに、自分で記事になってしまおうというものだ。ちょっとした投稿欄で、ゲームの世界をアピールする。また、もっと極端なやり方としては、小説や漫画の新人賞の投稿題材に、堂々とゲームを使うという方法がある。万一それが採用されることがあったら、それこそかなりの数の女の子がゲームに関心を持ってくれるわけだ。もっとも、そんなことが実現する可能性はほとんどないだろう。しかし、ゲームファンであることを堂々と言える人が増えれば、それだけ前途も明るいだろうと思う。

さて、今まで、女の子、特に中高生に、ゲームに対する興味をもってもらおうというプランを少し紹介したわけだが、これで本当にゲーセンにおいて、女の子が『ごく当たり前の存在』になるのだろうか。私としては、なんともいえない。だが、こんな論文を書いたからには、良い方向に向かうように、できる限りの努力を払わなければならないと思う。正直なところを言うと、『特別な存在』というのは実に居心地のいいものである。このまま男女比率20対1以下の異常な世界に甘んじているほうが女の子ゲーマーの幸せ、なのかもしれない。しかし、異常なものは異常である。だからこそ、より多くの女の子にゲームの楽しさを知ってもらいたいと思って、この論文を書いた。とてつもなく貧弱な頭で考えたことだが、共感してくださる方がいらしたら幸いである。

批評　素直に訴える

今回は一席に入賞した、高1の金澤夢子さん(東京都)の論を紹介します。

この論文、〝ゲームセンターに「女の子」を呼びこもう〟は、一番最初にすんなり入賞が決まった作品です。非常にわかりやすく、奇をてらわず論を組み立てていて、欠点を探すほうが難しい。とても好感の持てる論でした。ゲームの懸賞論文に限らず、これから受験やレポートなどで小論文を書く人は多いと思います。その時、この論のように、人の心に素直に入っていく組み立てや論旨が必要とされると思うので参考にしてください。

あえて難を言えば、なぜ女の子がゲームセンターに来ないのかに対しての根源的な鋭い洞察に欠けていた点でしょう。男女の精神的な違いとか、メーカーのゲーマーに対する姿勢への批判とか、厳しい目で批判する鋭さがあればさらによかったと思います。

(石井ぜんじ)

AOUショー　一般入場は2月27日(水)。午前10時から午後5時。幕張メッセ1号館にて。入場料1000円。

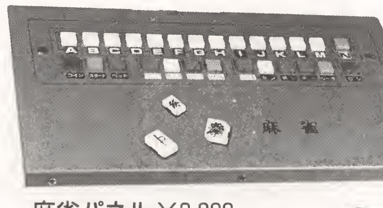
全身まさに完全炎上

連射装置内蔵のSVG−8が、さらに使いやすくなって君を襲う!! 大迫力のステレオ装置内蔵タイプも新登場!!



標準タイプ　　RGB専用タイプ
SVG−8　¥34,800　¥29,800

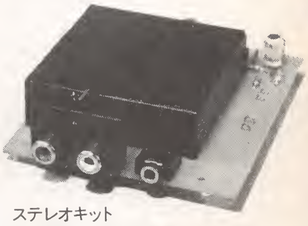
写真はRPS-8内蔵タイプです。



麻雀パネル ¥9,800



ジョイシステムPMF-8 メガドライブ用 ¥3,500



ステレオキット
RPS-8(別売)¥8,000

- 当社独自の開発により画面がキメこまかな色彩です。
- 新機種はさらに鮮明。
- カラー微調整がかんたんにできます。
- レバーは４方向・８方向ワンタッチ切替機能付き。
- 連射のスピードが調整できます。
- 連射はすべてのボタン(6個)でできます。
- テレビのビデオ端子に接続するだけです。
- 配線はSAM規格。
- RGB21ピン対応。
- トリガーボタンは30ミリの大型タイプです。
- ヘッドホン端子付き。
- マージャンや特殊パネルにも対応できます。

絶賛発売中!!

ジョイシステムPMF−8、SVG−8を使ってメガドライブ、PCエンジン、マークIII、Fコン、パソコンのジョイスティックとして使用できます。

■PCエンジン用
■メガドライブ用
■Fコン用
}¥3,500

■パソコン用
■マークIII用
}¥2,500

R-TypeII	¥45,000	麻雀フォーカス	¥15,000	妖獣伝	¥ 6,000
ダークシール	¥55,000	グラディウスIII	¥60,000	少林寺への道	¥ 5,000
脱獄	¥35,000	獣王記	¥40,000	ダイナマイトリーグ	¥60,000
天地を喰らう	¥135,000	マグマックス	¥ 5,000	ダブルドラゴン	¥25,000
1941	¥115,000	サーカスチャーリー	¥ 5,000	麻雀鹿鳴館	¥ 7,000
地獄めぐり	¥42,000	源平討魔伝	¥25,000		
戦場の狼II	¥135,000	タツジン	¥65,000		
妖魔忍法帳	¥ 7,000	スカイソルジャー	¥45,000		
熱血高校ドッジボール	¥ 8,000	ダブルドラゴンII	¥60,000		
戦場の狼	¥ 7,000	スラップファイト	¥15,000		

その他在庫がたくさんあります。不要の基板を高価で買い取ります。お電話下さい。

SVG-8取扱店

関東地区
アップル
☎0542-87-5267

関西地区
ソフトランド
秀　和
☎06-649-7177

ハッピー商会

GM係

〒662兵庫県西宮市獅子ケ口(シシガグチ)町13-2
TEL0798(71)2910 FAX 0798(71)7107
上記の電話にかからないときはマニア専用なんでも相談室
030または040(71)84103まで!

資料希望の方は、62円切手３枚同封して下さい。どんどん送ってね。

■お申込方法

- ハガキに住所・氏名・電話番号・年齢・希望の商品名をハッキリ書いて送って下さい。
- お急ぎの方は電話でお申し込み下さい。
- 代金は商品と引き換えで、お支払下さい。
- 商品到着後、１週間以内なら返品自由。尚その場合は、配送料はお客様負担です。
- ３ヶ月間保証書付きです。
- アフターサービスは完全ですので安心してください。

GAMEST ゲーメスト 3月号 プレゼント

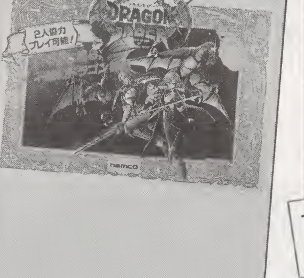
プレゼント希望の人は

2月28日までに、16ページにあるとじ込みハガキに、プレゼント番号を記入して、ポストに入れてください。オット、切手をはるのも忘れないこと。

◇締め切り
2月28日の消印のあるハガキまで有効。

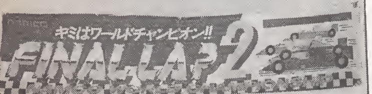
◇当選者発表
ゲーメスト3月30日発売5月号誌上にて。

❶ ナムコ提供 ドラゴンセイバーPOP(10名)

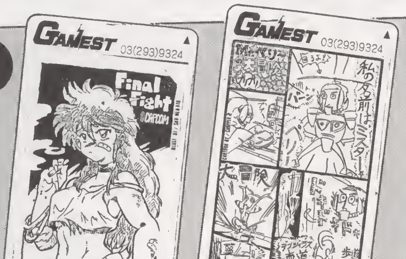


君の部屋もナムコワールドに!

❷ ナムコ提供 ファイナルラップ2横断幕(1名)



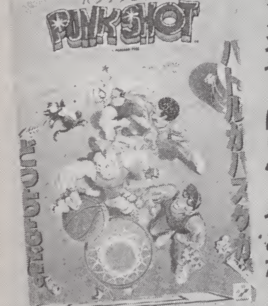
❸ ゲーメストアイランドオリジナルテレホンカード(5名)



❹ 毎度おなじみ㊙生写真(3枚1組10名)

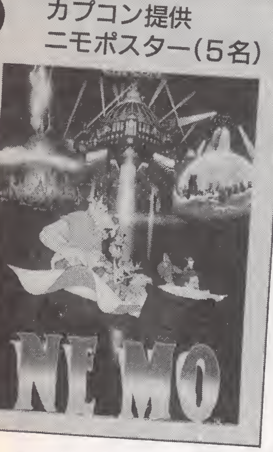


❺ コナミ提供 パンクショットポスター(5名)



冬こそやっぱりゲーセンだ!

❻ カプコン提供 ニモポスター(5名)



僕も君も元気坊や

❼ ゲ屋オリジナルノート(20名)



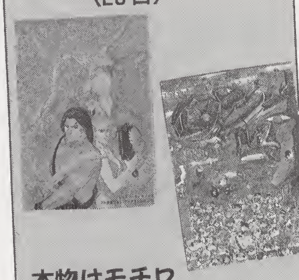
限定非売品だ!

❽ ゲーメストステッカー(2枚1組20名)



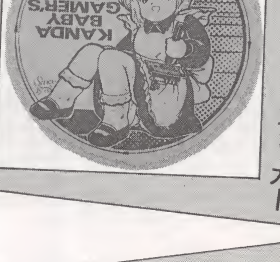
男の愛用品にはろう

❾ ゲ屋オリジナルポストカードセット(20名)

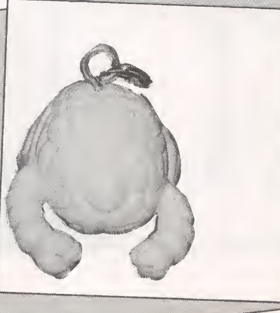


本物はモチロン総天然色だ

❿ ミルコンズ提供 ニューイヤーズカードとステッカー(5名)



⓫ オリジナルゴーレム君キーホルダー(5名)



1月号プレゼント 当選者発表

①カプコン提供U.S.ネイビーボウリンゴテレカセット
(北海道) 角田北洋君
(宮城県) 高橋光治君
(茨城県) 會川直樹君
(千葉県) 内山雅秋君
(東京都) 萬羽誠一君
(〃) 加瀬芳人君
(新潟県) 中村 巧君
(大阪府) 長尾一生君
(兵庫県) 川中憲明君
(徳島県) 小山裕司君

②ジャレコ提供シスコヒート・ジャンパー
(北海道) 西嶋靖智君
(埼玉県) 有岡真一君
(広島県) 江畑佳典君

③ゲーメストアイランドオリジナルテレカ
(山形県) 松田貴史君
(東京都) 秋浜 匡君
(大阪府) 井戸木慎治君
(広島県) 浅枝 諭君
(香川県) 福本昌義君

④㈲アミューズビデオ米子提供 ゲーム基板
Ⓐ(大阪府)具志慎一郎君
Ⓑ(京都府)上田美樹さん
Ⓒ(新潟県)本田 理君
Ⓓ(宮城県)木島 智君
Ⓔ(富山県)猪原光洋君

⑤毎度おなじみ㊙生写真
(山形県) 富樫淳也君
(福島県) 水沢忠夫君
(茨城県) 小瀬清文君
(東京都) 鈴木 竜君
(愛知県) 向井政志君
(京都府) 中井謙吾君
(大阪府) 三上洋子さん
(兵庫県) 村上喜計君
(岡山県) 内田将広君
(大分県) 宇田津知春君

⑥ゲーメストステッカー
(北海道) 五十嵐尚陽君
(茨城県) 八木岡実君
(東京都) 名城賢一君
(岐阜県) 溝脇森彦君
(岡山県) 東郷茂徳君

⑦雑君パスケース
(宮城県) 佐藤倫貴君
(埼玉県) 小林孝行君
(東京都) 岡本征雄君
(鳥取県) 三島真二君
(熊本県) 木村めぐみさん

⑧カプコン提供U.S.ネイビーポスター
(北海道) 長濱康浩君
(群馬県) 二ノ宮圭介君
(千葉県) 古宮慶太君
(神奈川県) 井上浩由君
(愛知県) 北小路敦君
(〃) 郡市浩之君
(大阪府) 平野晃男君
(広島県) 堺 勝美君
(愛媛県) 吉本 晃君
(鹿児島県) 風巻 聡君

ミッキー

来店するたび新しい何かがあるぞ！



◀この写真コーナーに写りたい人、2月2日PM4時にミッキー集合!!



お店はいつも熱気ムンムン！新作も、名作も攻略するぞ。





アルバイト急募！

- 時間AM10:00〜PM11:00（早番・遅番アリ）
- 時給750円以上
- 年齢18〜25歳
- 交通費支給
- ユニフォーム（ジャンパー）支給
- 仕事内容はホール係軽作業、相談に応じます。

MAP

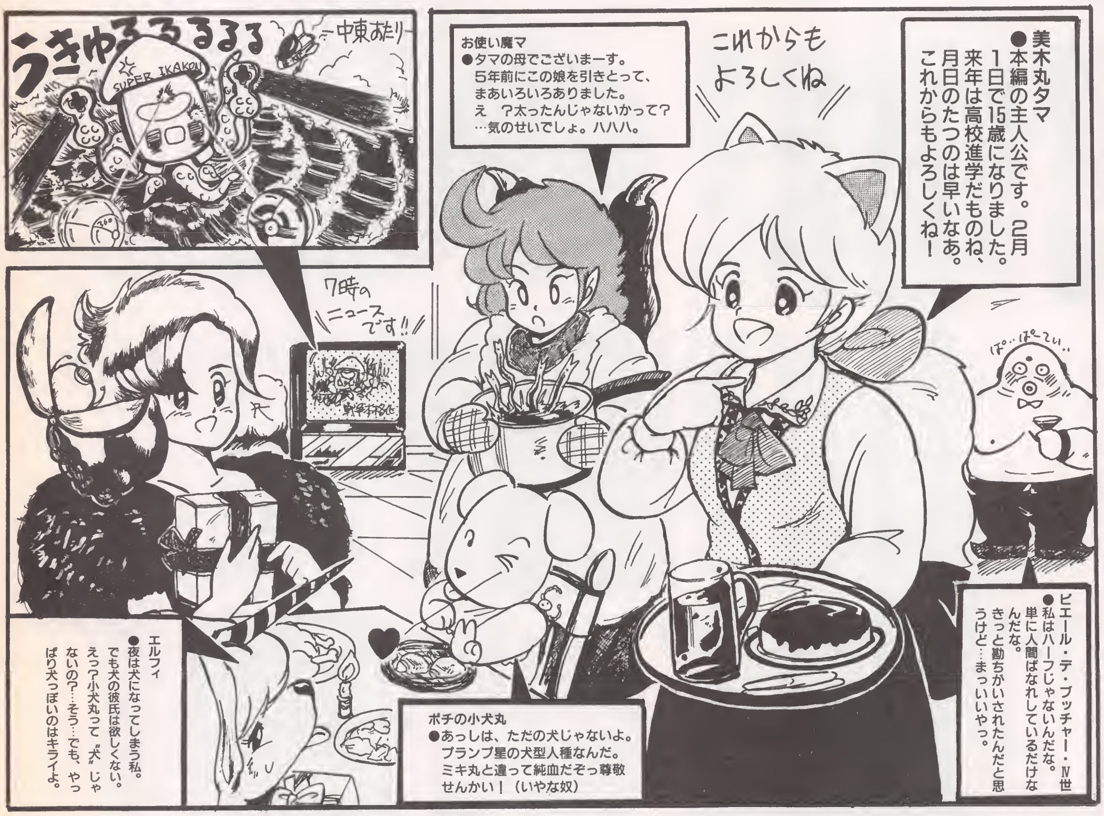




新作ゲームもオール50円

ゲームコーナー

〒101 東京都千代田区神田神保町1-16 ゲームコーナーミッキー ☎03(3293)4852



ミキ丸の誕生日の巻

今日はミキ丸の15歳の誕生日。たまたま2月1日のハーフ(½)の記念日と重なるため、ミキ丸家では、毎年、さまざまなハーフの友人を招いてパーティを開いているんだ。——今年も大勢、集まったぞ。この世界では昨年からニンテンイラクと戦争が始まって、テレビのニュースも毎日、緊迫しているけど、それはそれとして、今は、平和を信じるしかないよね。

今年の春には〝魔マ〟さんが、出産予定で、ますます、にぎやかになりそうな美木丸一家。一般的な親子とか常識とかに、こだわらないで明るく世間を乗り切ってほしいと願う年頭、でありました。

今月の課題

今月は、ちょっとお休みだよ。というのも来月号で特別企画を行うことにしたからね。実はまだ内容が決まっていないんだけど、あっと、おどろくような、おもしろくて、お得な企画にする予定だよ。

キャラコン当選者

●今回は、むずかしかったかなあ。皆、不調だぞう。その中でも、設定はいいけど絵が、ミキ丸と合わない新潟の松原君にはステッカーを送るよ。次回に期待。採用は下の2名、おめでとう。

タマのミキ丸—キャラクターコンテスト

楽しいミキ丸一家に君の作ったキャラクターを登場させてみないか?毎号課題が違うのでよく読んで応募してね。

要領　住所、氏名、年齢をかいて上記のミッキー住所へ送ること。内容は以下の通り。
①キャラクターの姿(できれば全身)
②名前と性格、ミキ丸との関係
③ミッキーへのご意見、ご感想、ご要望(ミッキーを知らない人はゲームの感想)

発表　面白いキャラクターは本編に登場させます。また、応募してくれた人の中から数名に下記グッズいずれかプレゼント。希望(Ⓐかⓑ)を書いてね。

締切　毎月20日　今回はお休み

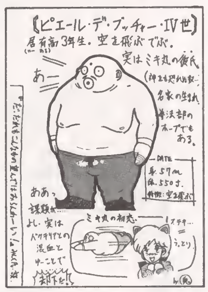
Ⓐミキ丸のキーホルダー(左側)



Ⓑゲームⓣテレカ(右側)

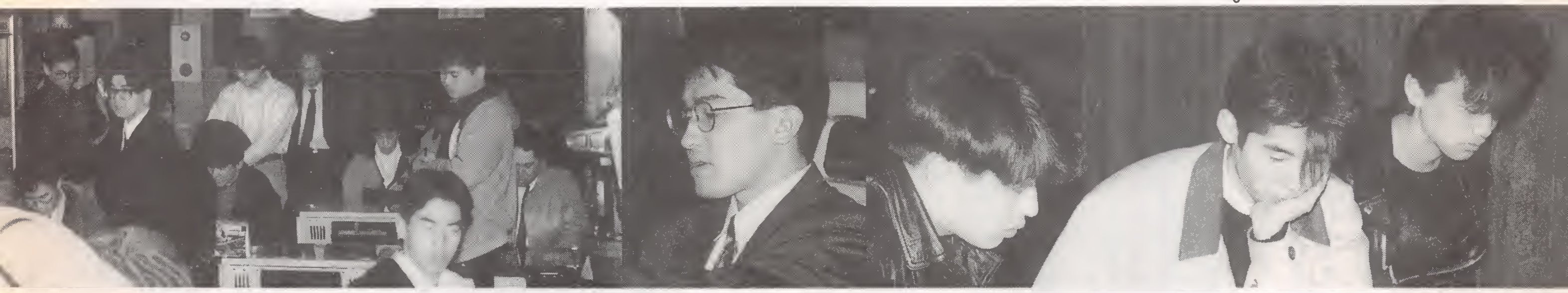
?

群馬県　夜叉鬼狼君—Ⓑ当たり
☆設定無視しすぎだよう。もうちょっと考えてほしいな。



埼玉県　LED君—Ⓑ当たり
☆変身キャラクターという設定で混血を表現しているのがいいぞ。





「楽しいミキ丸一家」連載第10回　作●みんく・いるか　提供●ミッキー

DOHJIN
コーナー

担当APAPA

掲載する本についての辛口コメントを復活させてほしい、という意見がある。皆はどう思う？　意見乞う！

〈投稿規定〉

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。
①発行者(団体)名と連絡先
②通販の値段および送金方法
③何月号に掲載を希望するか
(例「○月号～△月号の範囲」)
④通販はいつまで行うか
(例「売り切れまで」)
⑤その他、できれば本のPRとして、簡単なメッセージも同封してください。

☆伝言板には同人誌の広告やサークルの勧誘などを葉書でどうぞ。2月20日までに届いたものは5月号に掲載しますので、載らなかったものは没だと思ってください。

☆伝言板も同人誌も、住所、氏名、年齢のほかに、電話番号を（掲載はしないけど編集部からの非常時連絡のために）お忘れなく。　(APAPA)

同人誌紹介

Force Field Vol.5



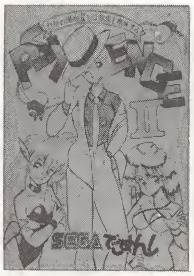
Studio Force Field発行。Force Field Vol.5は、B5判40頁オフ、表紙2色。
「またまた出ました。今回も新旧さまざまなゲームのパロ漫画を詰め込んであります」

My Little Kids



My Little Kidsは、A5判84頁オフ。
「男キャラメインのゲーパロ本です。読み応え十分な本になりましたので、ぜひどうぞ」
通販は送料込みで、前者が500円、後者が600円ですが、まずは62円切手同封にてお問い合わせを。
(〒280　千葉市道場南2―1―3　植草将長方　SF通販係)

PSY-ENCE II



満漢全席 Vol.6



セガ&メガドライブファンサークル「蝶」発行。
PSY―ENCEⅡは、A5判84頁オフ。満漢全席は、A5判60頁オフ。
どちらもセガおよびMDのゲームについての内容。前者は4コマ中心、後者は文章中心で、今回はゲームミュージック特集。セガにこだわっているだけのことはあって、内容は濃いといえるでしょう。
通販は送料込みで、前者が400円の小為替＋250円分の切手、後者が300円の小為替＋175円分の切手で。
(〒554　大阪市此花区高見1―6―22―702　安里勲方「サークル蝶」)

天使は瞳を閉じて……



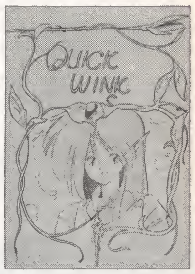
スタジオきゃうん発行、A5判52頁オフ。
「内容はPⅡ・PⅢ用語辞典と、18禁のマンガ&小説。香澄ちゃんがメインに……」
通販は送料込み700円でおまけつき。まずは62円切手同封でお問い合わせを。
(〒136　東京都江東区大島3―1―15―701　村上雅貴)

STEP 4



サークルHTP(へたっぴ)発行、A5判44頁コピー。
「4冊目にして初めての一般販売です。サークル名と作品の出来のギャップを広げるべく苦しんだ足跡です」
内容はダラⅡ、ストライダー飛竜のマンガやフリートークなど。
通販は送料込みで400円の無記名小為替で。
(〒259―11　神奈川県伊勢原市桜台1―37―9　重松秀哉)

QUICK WINK



地球大学発行、A5判36頁コピー、表紙色上質紙。
「パソコンRPG、サークの本です。内容は主にマンガ。パソコンゲーム本を、ゲーメスト誌上でCMするこの強引さを買ってください」
通販は送料込みで270円ですが、まずは62円切手同封でお問い合わせを。
(〒346　埼玉県久喜市上町14―35　田村和之方「その名も服部」係)

あるてまの本



ふろむ・あるてあ発行、A5判100頁オフ、表紙フルカラー。
「魔悪騒音のFFⅡオンリー個人誌。全編ギャグ……に結果的になってしまいました」
通販は送料込みで900円の無記名小為替にて。
(〒063　札幌市西区西野6条9丁目5―21　木村満美)

Yのテーマ



流浪の民社発行、A5判28頁オフ、表紙2色。
「一見フツーのY's本ですが、よく見ると妙なY's本です。でもやっぱり割とオーソドックスにまとまりました…ね？」
通販は200円の無記名小為替＋送料175円切手＋宛名カード＋62円切手で。
(〒596　岸和田市並松町26―2　寺田武方流浪の民社)

PARTY ATTACK 0



PARTY ATTACK発行、A5判52頁オフ。
「今回はドラクエⅣとファイアーエムブレムが中心。会員募集もしております」
通販は送込みで500円の無記名小為替＋62円切手にて。
(〒065　札幌市東区東苗穂3条2丁目1―27　八重樫智恵)

FANTASY VOL.3



FANTASY WORLD発行、A5判36頁オフ。
「ファミコンRPG本。多数ゲストをおむかえしてます。オマケ本付きです」
通販は送料込みで500円の無記名小為替で。
(〒227　横浜市緑区霧が丘3―24―6―101　中山方「FAN・3」)

伝言板

「掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1カ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお勧めします」

・ゲームミュージックが好きで楽器をやった事はなくてもライブなんか出来たらいいな、と夢見ている人!
・ぼくと一緒にゲームミュージックのバンドを作りましょう!
・初心者OK!
・ギター、ベース、キーボードに
・興味がある人は、
〒146 大田区池上5-20-6
みふね荘13号室
服部雅一まで
気楽にお手紙下さい!
・今、ドラムしかいないので待ってます!
・練習は都内で行うつもりなのであんまり遠方の人は無理かと思います。

ゲームサークル
SYSTEM⊿
思好的夢 デルタ
メンバー募集だっ
思好的夢⊿では『エアバスター本』の製作メンバーを募集しています。エアバスターが好きだっ(出来れば絵が描ける)という方は下記の住所まで連絡を!
エアバスター140万プレーヤーの方もぜひ連絡を!!(攻略ビデオを作るぞ)
P.S T・M・N・T 全国TOPプレーマー 柊BuG 先生もいるぞっ!
しすてむでるたの連絡先は
〒360-02
埼玉県大里郡
妻沼町上須戸1.111-71
上谷但 マデ!

サークルオリジナルチーム
では会員様募集中です。
オリジナル中心ですが、リクエストがあれば、なんでもやって行きたいと思います。男女年齢問わず!! やる気のある人まってます!! くわしくは
〒164 62円切手同封の上
東京都中野区上高田2-21-15
軽部印刷所内「サークルオリジナルチーム」まで。
よろしくおねがいします。

●究極のゲームクラブGPAでは、この度スタッフを募集します。ゲームの好きな方ならだれでもOKです。(〒144 東京都大田区西蒲田4―32―11―7　稲井治之)

●ファミスタ大会と年4回の会誌発行を行うファミスタ・クラブでは会員を募集します。詳しくはお手紙で。(〒143 東京都大田区南馬込6―16―10　太田信行)

from 戦歴研究生XYZより
サークル『よろずブティック』では、会員様大募集します。
我がサークルでは良く言ってなんでもサークル。悪くいってゲーマーにはものたりない面があると思いますが、とにかく第一期会員募集
活動は最低でも月1回の会報ゼン。ときた方は62円切手同封で
〒598
大阪府泉佐野市羽倉崎1-4
羽倉崎郵便局留。前原雄司まで。
よろぴく
希望いっしょに参加を

ゲーマーのための情報交換誌
戦略空軍 創刊準備號

ゲーマーによるゲーマーの為の情報交換誌を作ります。内容は、「OLD GAME情報　このゲーム有ります　探してください」「闇市場」「誌上討論会」他各種フリートーク、そしてメールプレイ「神々の黄泉」。
そんな訳で購読者さま＆フリートーク執筆者さまを**大募集**します。
「ふふん、この俺様が買ってやろう」という神のような方と、「俺が書いてやるからありがたく思え」という仏のような方は下記まで連絡を。
〒253神奈川県　茅ヶ崎市　共恵　2－7－12　内田伸太　方
「戦略空軍」編集部　まで

(最終改定版)
-WALHALLA-
WALKÜRE ONLY
T.Q.T.BRAND－戦気筒.
PERSONAL ISSUE
■ギャルズアイランドで紹介されたワルキューレonlyの戦気筒の個人誌改定版です(ほとんど描きなおし)
ワルキューレが好きな人買ってね。
■62円切手同封の上
〒560
大阪府豊中市中桜塚
2-4-34
小西浩マデ!
チラシ送ります

会員様大ぼしゅう!
ゲームならなんでもありのサークルです。じつはまだ活動してないんです。このハガキがのらないと活動できないっ。会長はふしぎな踊り機と森蘭丸。と申す者です。みなさまと楽しいサークルを作りたいです! きょうみを持たれた方は、62円切手同封で下記の住所まで。案内書おくらせていただきます。
サークル名はきまってないのだ。
〒136
東京都江東区南砂5-1-4-307
村田方「案内書係」まで!!

※GAME COLLECTORS CLUB会員募集※
［ゲームコレクターズクラブ「GC²（ジーシーシー）」］
ゲーメスト　'90年1月号に、載せていただいた「GSVF（GAMEsound&videoFAN）」は制作スタッフの都合により解散となりましたが、このたび制作スタッフが新メンバーになり活動内容をグレードアップして始めました。
主な活動内容はゲームミュージック、ゲームビデオ、アニメ、テーブルトークRPGに関する事をしていく予定です。2ヶ月に1回の会誌発行（約30ページ）。会費は送料込みの500円。ちょっと高めですがその分、内容を充実させていきたいと思います。
どなたでも結構ですので入会希望の方は下記まで62円切手を同封してお送り下さい。折り返し入会案内書を送ります。
〒989－31
宮城県仙台市青葉区下愛子字上下17－7
庄利アパート103号
小林　忠和　方
GC²　入会係
TEL　022(392)2173
年齢　18歳

サークル名
「へちま・もびーる」
〒812
福岡市東区箱崎
5丁目11番5の1506
小島優子マデ
コミケでみかけたらよろしく!
ニンゲンってのはマズいなァ…。
©SPACE GUNのつもり。
福岡系 U-TEKプラザ(天神)の7Fにありますよ。
当サークルでは、ゲーム・F1を主としてコミケにも参加しています。アーケードゲームに機種は限っておりませんし、どんなに古いゲームでもいいですから、一緒にコミケに出よう! 本を作ろう! 等。
お手紙・イラストまってます。
(イラストは8×8cmの紙にコピーしてつるペンで。)

読者の素朴な疑問にお答えする

?なんですか?

なんぞや?

Presented by C.LAN

特集「全国多数の皆様」&「アウトゾーン」

今月のラッキーナンバー:7、1

どーも。夕焼けを背にニタリと笑みを浮かべる男、うじゃりことC・LANことメスティー剣持です。えぼだいのうまい今日この頃は「なんですか」に限ります。というワケで今回は見やすさ重視の歴史的逆輸入である書院造りをモットーとしてみました。高等技術のジャンル分けを用いたことが災いして豊かな味わいを持つ「なんですか」がさらけだされたと思います。

とその前に…、前文から今回のノリを完全に把握し、ここで読むことを中止しかけているあなた、大丈夫ですのでお願いだから読んでね。

攻略関係

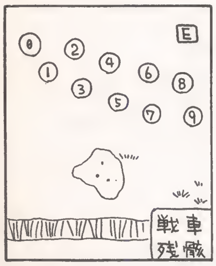
Q 「アウトゾーン」の隠れキャラの出し方を教えて。

(異様なまでの全国多数の方)

A 「アウトゾーン」の開発元である東亜プランさんのご好意ですべて教えていただきました。本当にありがとうございました。では順に説明します。

○ピピル人…これはもう10月号に写真が載っているので説明はいらないでしょう。ちなみにボスまで連れて行くといいことがあなたを待ってます。

○大旋風のヘルパー…2面で出現し、前に単発で弾をうちます。耐久力1。出し方は途中の木の倒し方に関係しています。



図のように10本の木にそれぞれ0~9の番号がつけてあります。画面上端が矢印の位置にきた時点で1P側のスコアの千、百、十の桁の数に相当する木を順に撃つと出現します。ただし、この3つの数に7が入っていなければなりません。同じ数字が入っている場合は1本の木が2~3本分になります。例えば1万2720点なら②、⑦と撃った時点で出現します。なお、関係ない木を撃ってしまっても問題はありません。

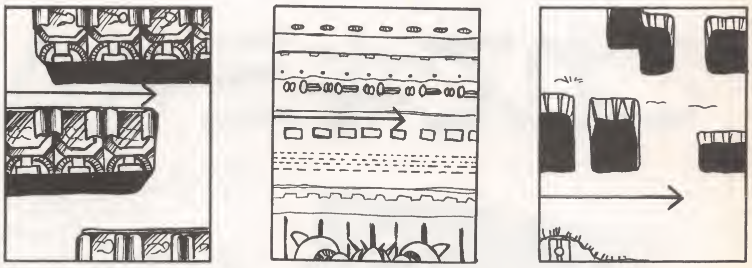
○タツジンの自機…4面で出現。3ウェイを撃ち、耐久力もかなりあります。さらに大ざっぱではあるけど自分についてきます。出現条件は3面クリア時のボンバーの数に関係しています。何個かは自分で調べてみましょう。

○ZIG―01…↑こう書くとわかりにくいけど、つまりがゼロウイングの自機です。左から出現し、ショットを当てた位置まで5000点が並ぶので、なるべく右側で倒したほうがいいわけです(理論上は)。さて出し方ですが、スタートおよび復活から出現場所にさしかかるまでに取ったCアイテムの数が8の倍数であればでます。出現場所は10カ所以上ありますが、ここでは3つだけ紹介します。

○赤いアイテム軍団…かなりマイナー。6面の初めに7体1組で出現し、それぞれがアイテムを1つずつ持っています。次の4つの条件が揃った場合にのみ出現します。

1. 1人用でプレイしていること
2. 残機が0であること
3. パワーが最低であること
4. ボンバーの数が?コであること(人生少しは努力が必要です)

〈ゼロウィング〉



○愛のかけ橋…アイテム軍団も愕然、編集部内で誰一人として知らなかった超マイナーキャラ(?)。2P同時で、3面の溶岩地帯を両端に分かれて進みます。すると左のプレイヤーは半島のような所に取り残されてしまいます。やべー、と思いきや、「あ、ビヨォ~ン」と橋が出現して渡ることができます。しかもボーナス点も入ります。う~ん親切設計。

以上です。ほかにもあるよ、という人がいたら多分それは幻覚でしょう(隠し5000点は除く)。

Q トライゴン9面ボス(最終ボス)をスペシャルウエポンなしで倒す方法を教えてくれぃ。

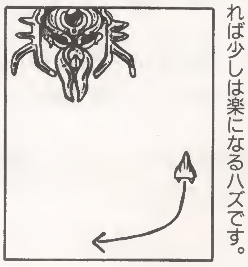
(東京都　フサフサ君)

A こーゆーひねくれたことを聞くあなたは多分ハイスコアラーですね。

まずホーミングをもらさないように撃ち続けます。パーツが分解したら左右どちらかの端の真ん中ちょい下(↑y座標)へすぐさま行ってください。そしてパーツが飛んできたら図のように動きます。これでよけられるはずです。もし死んだとしたら、

①ホーミングが残っていた
②動くタイミングが遅かった
③よだれ
④アムカケムドミラ

のどれかでしょう。①、②の場合は慣れあるのみ。③はよだれかけ(赤)を用意し、④だったあなたは即刻梅干し2コ丸飲みしてください。そうすれば少しは楽になるハズです。



誌上関係

Q 「雑君保プ」の読み方は。

(全国けっこう多数の方)

A 「こばびいち」と読みます(注1参照)。

Q P・Nってなんですか?

(岡山県　伊藤敦君)

A 次のうち正解はどれでしょう?

①プレイヤーズ・ノート
②ポイズン・ニードル
③フォン・ナンバー
④プリンセス・ナンシー
⑤グラッチェ・むぎ太郎

……さて正解は⑤のグラッチエ・むぎ太郎です(注2参照)。

Q ゲーメスト12月号の74ページにある「ナ・ン・デ・ス・カ」という文字のつなぎにある顔は一体誰ですか?

(東京都　大谷元君)

A あのリリしくカッコイイお顔の主は、何でもモデルとして有名な死井　乱様とか申されるお方だそうです(前科はもちろんありません)。

その他

Q バクコールって何?

(全国比較的多数の方々)

A 缶ジュースです。「バク」は「麦」、つまり麦のジュースなワケです。主に関西に出回っています。ついでに、「メッコール」も似たような麦芽炭酸飲料ですが「バクコール」よりは手に入れやすいでしょう。「バクコール」はロッテ(意外)、「メッコール」は一和という会社が製造・販売しています。で、味のほうですが…。ま、まぁ十人十色、千差万別ということで、人それぞれでしょうから変な先入観を植えつけるのもよくないと思いますのでノーコメントということにしておきます。

時は流れて…

以上で今月の「なんですか」はすべて終了しました。できればゼロウイング(の自機)の場所をすべて掲載したかったのですが、スペースの都合でできませんでした。ページがもっとあればなぁ…。

さて次回は、「載せよ増やせよナンデスカ、バイオもびっくり玉手箱」を予定していましたがやめて、「何でスカ、パロそしてオーダインかつバラデューク大特集」に変えましたがこれもやめると思います。じゃ、またね。

注1：ウソです。「ざっくんぽっぷ」と読みます。　注2：ウソ。答えは「ペン・ネーム」です。

ももたろう「推薦」の幻夢幻夢。



げむげむの評判が良い理由

①安くて品質が良い
②在庫が豊富
③注文方法が簡単、安心システム
④対応がさわやか
⑤サービス・特典がいっぱい

げむげむは商品先送り、代金後払いです。

お買いあげ金額10%分のクーポン券（金券）を差し上げます。
次回の購入時に割引券として利用できます。(1月7日より実施)
※ただし、お買いあげ金額3万円以上の方に限らせていただきます。
在庫は日々変動します。お電話で確認して下さい。

シークレットエージェント	50,000
グラディウスII	50,000
ダブルドラゴンII	45,000
スカイアドベンチャー	40,000
ゼロウィング	40,000
天聖龍	38,000
ブロックシード	35,000
イメージファイト	35,000
Ａ－ＪＡＸ	35,000
地獄めぐり	35,000
ドラゴンブリード	35,000
クォース	35,000
ハレーズコメット	30,000
ロボコップ	30,000
脱獄	30,000
ダッシュ野郎	30,000
破兆	30,000
ダブルドラゴン	25,000
悪魔城ドラキュラ	25,000
Ｒ－タイプ	20,000
フラッシュポイント	20,000
ジェミニウィング	20,000
麻雀ファンクラブ	20,000
麻雀フライデー	20,000
タイガーヘリ	15,000
モモコ120%	15,000
麻雀個人教授	15,000
大人のマージャン	15,000
麻雀学園II	15,000
黄金の城	13,000
タイガーヘリ	12,000
スターフォース	10,000
スペランカーII	10,000
ドカベン	10,000
ヘビーユニット	10,000
アレスの翼	10,000
スーパーリアルＰ－II	10,000
麻雀クリニック	10,000
麻雀学園	10,000
麻雀大霊界	10,000
中華大仙	10,000
アレスの翼	10,000
Ｂ－ウイング	8,000
ファイヤートラップ	6,000
忍者くん	5,000
戦場の狼	5,000
少林寺への道	4,000
妖獣伝	4,000
怪傑やんちゃ丸	3,500

★ この他に4,000円、3,000円、2,000円の基板もあります。パーツもあります。おハガキで価格表、会員証を請求して下さい。返信用切手は不要です。

オリジナルコントロールパネル

コントロールボックスの商品名が決定しました。

幻夢魔神



予約申込受付中!

特徴

1. ＡＣ電源スイッチ両切り。(感電防止)
2. ヒューズが切れるとパイロットランプが消えます。
3. ＋5、＋12、－5に、それぞれパイロットヒューズがついています。(ヒューズ切れでランプは消えます)
4. **パネルからＪＡＭＭＡハーネスが出ています。(買って直ぐにゲームＯＫ。ハーネス接触不良、逆差しなどのめんどうなトラブルはナシです)**
5. **モノーステレオ変換ボード内蔵。(パネルだけで疑似ステレオ効果)**
6. スイッチ切り替えで疑似ステレオを外部出力できます。(パネルの音が消える)
7. ＲＧＢ－ビデオ変換ボードでＴＶ・ＲＧＢモニターにピンジャックコードでつなげます。
8. Direction Converter内蔵。
9. **すべてのボタンに連射切り替えスイッチが付いています。**
10. スピード調整ボリューム。
11. 特殊レバーの取付スペースがあり簡単に取付けできます。
12. 電源５Ｖ電圧調整（外部からできます）
13. パイロットランプがすべてパネル上部に集中しています。



プレゼント

得

マンガを使ったやさしい技術マニュアル入門書(ハーネス編)を無料で差し上げます。
ご希望の方は　住所・氏名・年齢・電話番号を書いてハガキで申し込んで下さい。

幻夢幻夢
(げむげむ)

株式会社 ケイアンドユウ

フリーダイヤル(料金無料)
0120-107855
TEL 06(783)7855
〒577　東大阪市高井田本通５丁目２番

★ 御注文方法 ★

まず、お電話下さい。(在庫と価格を確認して下さい。)
合計金額 10万円 以下の場合。
先に商品をお送りします。(1万円以上の場合、送料は幻夢幻夢が負担します。)
(1万円以下の場合は、お客様負担になります。)
次のお支払い方法から選んで下さい。
①三日以内に、商品同封の振替用紙でお近くの郵便局から振込んで下さい。
②三日以内に、現金書留で幻夢幻夢まで送って下さい。
③三日以内に、銀行振込で右記の口座に振込んで下さい。
合計金額 10万円 以上の場合
①先に代金を支払って下さい。現金書留か銀行振込での入金確認後、商品を発送します。(送料幻夢幻夢負担)
②代金引換郵便小包でお送りします。商品配達時に郵便局の方に支払って下さい。

カードでのお支払いもOKです。
VISA・JCB・DSPのみ　詳しくは、お電話で

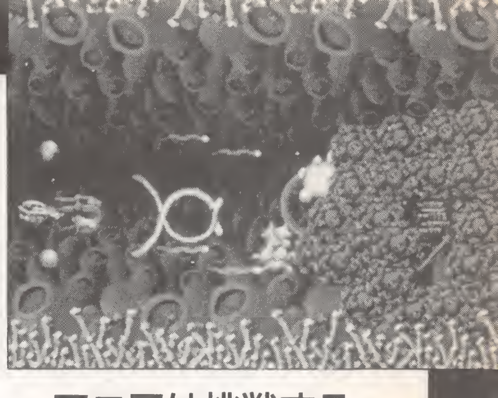
銀行振込先
東洋信用金庫　森ノ宮支店
普通　095883
ゲムゲム

ぜんじの

GAME CATCH UP

R-TYPE パート2

〜マニアは挑戦する〜



プレイヤーの戦い

R-TYPEを取材に行って、ゲームを見た時のショックはかなりのものがありました。取材に行ってこれほど衝撃を受けたのはナムコの源平討魔伝、カプコンのストリートファイター、ストライダー飛竜くらいでしょう。

さっそくゲーメストではR-TYPEをどのように記事として扱っていくか計画が練られ、メーカーと打ち合わせて半年近くにわたる企画が出来上がりました。

そして'87年7月号において、R-TYPEの第1回の紹介が発表されました。R-TYPEがマニアに与えた反響は大きく、東京ではPC巣鴨の常連たちがロケテストを求めて走り回っていました。

R-TYPEで普通の人がまずハマるのが4面です。糸をひっぱってくる敵がなかなか強く、反射神経だけではなかなか抜けられません。1回目の取材の時はまずこの4面でハマりました。

その後にひっかかるのが5面のボスです。対空レーザーを反射レーザーに変えてしまうと、とても強い。ここは取材の時にすでに気づいていたので、6面までは比較的楽に進めました。

そして誰もがハマる6面です。この面をひと目見た時から、これはやっかいな面だとわかっていました。細い通路の中を、DOPというタルのような敵が走り回っています。開発者が、「少しうまい人でもここらへんで終わってもらおうと思った」というだけあって、パターンを覚えなければどうしようもありません。開発者は、少しぐらい弾が多くてもうまい人はよけてしまうので、覚えないとどうしようもない面を作ってハマらせようとしていたとも語っていました。当時、PC巣鴨店でバイトしていたACU-EPS氏にパターンを見せてもらった記憶があります。

東京では、このDOPの群れは対空レーザーのフォースを後ろにつけて、ビットから出る弾でバリバリ撃つパターンでした。どこまでDOPを撃てるかがマニアの関心事でした。

その頃、当時は名の知られたF氏が静岡から来て、フォースを前につけてドップを逆から撃ち抜くというパターンを披露していきました。これは東京のプレイヤーにはかなりショッキングな事件で、R-TYPEの奥の深さをさらに知らしめることになりました（F氏は逆に、東京のDOPを壊す多さに「上には上がいる」と言って去っていったそうです）。

難しいシューティングとして有名になったR-TYPEは、九州のN氏が初めの月で唯一人2周クリアして気を吐きました。

私の挑戦

さて、私もせっかくやりこんだゲームなので、もちろんハイスコアも狙おうと、点稼ぎのことも考えました。

R-TYPEはクリアしても残機ボーナスが入らないので、どこかで残機をつぶさなければいけません。初めの頃は最終ステージ、8面でマニアは稼いでいました。すると、限界点は160万点くらいになります。

しかし、実際に一番稼ぐことができるのは7面です。7面のボスが出してくるゴミが1つ1万点だからです。しかし、7面の復活はかなり難しいため、7面稼ぎは困難をきわめました。復活パターンができるのに、約1カ月の時間がかかりました。

それでも、どうしてもスピードを取りに行く際、壁面の誘爆がちょうど重なってしまうとやられてしまう可能性があります。でも、これも解決しました。一番下の壁面が爆発するので通路の上の壁ぎりぎりにはりつけば誘爆に巻き込まれないのです（ほとんど1〜2ドットの微調整の世界ですが）。

7面のパターンがほぼ固まると、次は各面の稼ぎです。1周目の7面も、2周目の7面も点数は変わらないですから、1周目ですべて稼いで、最後の1機で2周目を稼ぎつつクリアしていかなければなりません。

一番問題なのが1周目の8面。2周目は3速だと制御が難しいのでぜひ2速のままにとどめておきたい所ですが、2速で8面の渦巻きを逃げ切るのは至難の技です。2速だと渦巻きをよけるのが精いっぱいで、とてもミックン（水子）をかわすことができないからです。

1カ月間ひたすら毎月稼いでいたのですが、遂に1カ月で挫折しました。1周目の7面でとても緊張して、全機稼いで8面でいきなり死んでしまうむなしさに耐え切れなかったからです。

その後私は悔しかったこともあって、各面の限界点や復活パターンを極める方向に走っていきました。

いろいろな人の助けもあって、R-TYPEはハイスコアこそ出せませんでしたが、ほぼ極めることができました。特に、復活パターンを極めることができたため、とてもR-TYPEをやるのが精神的に楽になりました。

R-TYPEは、とてもプレイヤーに厳しいものを要求するゲームだと思います。打てば響く大きな鐘のように、やればやるほど大きな何かをプレイヤーに与えてくれますが、ちゃんとしたプレイをしないと門前払いをくってしまいます。その辛さに耐え切れず途中でやめていった人も多いと思いますし、クリアしても1〜2回しかしていない人も多いのじゃないでしょうか。

しかし、私はやるだけやりこんでみて、自分にとってはよかったと思います。自分にとっては、挫折続きのグラディウスシリーズのコンプレックスも打ち破れたし（もう横スクロールシューティングはダメかと思っていた）。どんなゲームでもやればできるという自信をつけてくれたゲームでした。



中古基板激安販売!!

値段を完全攻略だ!

●あの懐かしのゲームから最新ゲームまで

在庫豊富…¥1,000より

あなたのお部屋がゲーセンに!
コントロールBOX
◎SVG-8(ハッピー商会製品)
¥34,800

麻雀　アクション　シューティング……



通信販売をご利用ください。

資料御希望の方は62円切手2枚同封の上アップルGM係まで送ってください。
定休日以外に2/14～16日まで休ませていただきます。

アップル

TEL 054－287－5267
FAX 054－287－5297
〒422 静岡市豊田1-1-43

※現金送金は、〒420 静岡市東千代田1-7-8 (有)ママトップGM係宛
※銀行振込は、清水銀行大岩支店普通No.7007427(有)ママトップ宛



ゲームコーナーもよろしくね
体感・メダル・麻雀…すごい!

静岡流通通り店
静岡駅南店・清水店
営業時間は全店共通
AM9時～PM12時

年中無休

定休日　水曜日
日曜日休みの場合があります。

とにかくTELだ

「在庫・値段は常に変動していますので、TELにてご確認ください」

電話受付 AM11時～PM8時(平日)
AM11時～PM7時(日祝)

〈カプコンPCB〉
チキチキボーイズ…………¥95,000
1941…………¥95,000
エリア88…………¥95,000
マジックソード…………¥110,000
ハテナ?の大冒険(P付)…¥25,000
ラストデュエル…………¥13,000
カプコンベースボール……¥13,000
戦場の狼…………¥3,000
ソンソン…………¥3,000

〈データイーストPCB〉
ダークシール…………¥40,000
ロボコップ…………¥30,000
ファイティングファンタジー…¥25,000
ミステリアスストーンズ……¥3,000
強行突破…………¥5,000
ワンダープラネット(ROM)…¥3,000
コンペティションゴルフ……¥3,000
SRD…………¥8,000

〈アイレムPCB〉
大工の源さん…………¥65,000
R-タイプII…………¥40,000
Xマルチプライ…………¥40,000
ドラゴンブリード…………¥40,000
エアデュエル…………¥55,000
イメージファイト…………¥40,000
四川省…………¥13,000
妖獣伝…………¥5,000

〈ジャレコ〉
ロッドランド…………¥30,000
天聖龍…………¥30,000
実力プロ野球…………¥30,000
ポップフレーマー…………¥3,000
アーガス…………¥5,000
エクセリオン…………¥3,000

〈日　物PCB〉
テラクレスタ…………¥5,000
ギャリバン…………¥5,000

〈SNKPCB〉
ゲバラ(Pなし)…………¥15,000
タッチダウンフィーバー(P付)　¥8,000
バトルフィールド(Pなし)……¥3,000

〈コナミPCB〉
T.M.N.T.…………¥95,000
グラディウスIII…………¥50,000
クオース…………¥20,000
A-JAX…………¥30,000
トライゴン…………¥70,000
メガゾーン…………¥5,000
ハイパースポーツスペシャル……¥5,000
マンハッタン24分署…………¥5,000
Mr.ゴエモン…………¥5,000
ザ・ハスラー…………¥5,000
ロードファイター…………¥5,000
少林寺への道…………¥5,000

〈ナムコPCB〉
マーベルランド…………¥105,000
球界道中記…………¥95,000
バーニングフォース…………¥95,000
ファイネストアワー…………¥95,000
ワールドスタジアム…………¥55,000
〃　ROM　¥5,000
ワールドスタジアム89……¥55,000
〃　ROM　¥7,000
ワースター→89改造ROM　¥3,000
源平討魔伝ROM…………¥5,000
クラックス…………¥20,000
ワールドコートROM……¥5,000

〈セガPCB〉
ムーンウォーカー…………¥65,000

〈セガPCB〉
エイリアンストーム…………¥48,000
ブロクシード…………¥40,000
〃　ROM…………¥7,000
テトリス…………¥58,000
ボナンザブラザーズ…………¥53,000
フラッシュポイント(ROM)…¥5,000
タフターフ(ROM)……¥7,000
パーフェクトビリヤード…¥5,000
ファンタジーゾーンII……¥8,000

〈タイトーPCB〉
達人…………¥45,000
あしたのジョー…………¥48,000
ダブルドラゴン…………¥22,000
ダッシュ野郎…………¥40,000
地獄めぐり…………¥22,000
インセクターX…………¥28,000
火激…………¥10,000
中華大仙…………¥5,000
キックスタート…………¥3,000
フリップル…………¥5,000
アルカノイド…………¥5,000

〈テクモPCB〉
リードアングル…………¥20,000
スターフォース…………¥8,000
ティードオフ(パネルなし)……¥3,000
スイマー…………¥3,000
ラブリーカード(パネルなし)…¥1,000

〈テクノスPCB〉
コンバットライブス…………¥45,000
ブロックアウト…………¥12,000
ドッジボール部…………¥5,000
ザインドスリーナー……¥5,000
エキサイティングアワー…¥5,000
ザ・ビッグプロレス……¥3,000

〈その他PCB〉
アウトゾーン…………¥70,000
オメガファイター…………¥20,000
ムスタング…………¥45,000
バルーンブラザーズ…………¥20,000
USクラシック(P付)…………¥15,000
究極のオセロ…………¥15,000
マーカム…………¥3,000
スーパークラウンズゴルフ(P付)…¥5,000
リバーパトロール…………¥3,000
ウイッツ…………¥3,000
チャンピオンベースボール・¥1,000
プログレス…………¥1,000
任天堂VS基板…………¥5,000

ROMキット

〈ジャレコ〉
P-47…………¥5,000
天聖龍…………¥7,000
ロードオブキング…………¥8,000
破兆…………¥8,000
実力プロ野球…………¥5,000
武田信玄…………¥5,000

〈SEGAシステム24〉
スクランブルスピリッツ…¥7,000

〈タイトー〉
ファイナルブロー…………¥12,000
ドンドコドン…………¥10,000
メガブラスト…………¥10,000
苦胃頭捕物帳…………¥10,000

〈その他ROM〉
ワンダープラネット…………¥3,000
1943改…………¥3,000
忍者ウォーリアーズ…………¥8,000
Rタイプ…………¥5,000

〈麻雀PCB〉
麻雀大予言…………¥25,000
麻雀ファンクラブ…………¥25,000
麻雀夏物語…………¥18,000
ギャルの告白…………¥10,000
ねらえトップスター…………¥10,000
麻雀トリプルウォーズ……¥13,000
キャンパスハンティング…¥10,000
宇宙より愛をこめて…………¥10,000
麻雀遊技…………¥20,000
麻雀フライデー…………¥10,000
アイドル麻雀放送局…………¥8,000
パニックスタジアム…………¥13,000
レディハンター…………¥10,000
Gメン89…………¥5,000
麻雀シスターズ…………¥2,000
麻雀クリニック…………¥7,000
リアル麻雀…………¥1,000
華弥生…………¥3,000
華の舞…………¥25,000
華折鶴…………¥28,000
麻雀刺客…………¥7,000
麻雀放浪記(青春編)……¥3,000
大人の麻雀…………¥7,000
懲りない面々…………¥7,000
シティラブ…………¥3,000
麻雀ピープショー…………¥3,000
テレフォン麻雀…………¥3,000
麻雀外伝…………¥5,000
ドンデン麻雀…………¥3,000
課外授業…………¥5,000
ザ・麻雀…………¥2,000
麻雀ビタミンC…………¥5,000
麻雀大霊界…………¥5,000
麻雀狂時代…………¥3,000

受験生への死の罠との異名をとるパズルコーナー。さて今月は何人の犠牲者が…………？

MAGIC SQUARE パズル

参考
宇佐見孝志君(東京都)
出題　APAPA

問題枠

□	24		□	
□		25		
				22
23		□		□

〔解き方〕

①まず今回のパズル名に示されているルールに従って、問題枠の中に1から21までの数字を入れ、マジックスクエアを完成させる。
②次に、問題枠中、二重線になっているマス内に入った数字5つを抜き出す。
③そうしたら、不完全ゲーム名群を見て、②で得た数字の番号をつけられた、5つの不完全ゲーム名に足りない文字を考える。
④その5文字を任意に並びかえてあるゲーム名を作れば、それが今回の解答。

解答ができたら、官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、ゲーメスト編集部「パズル係」宛に送ってくれ。

締め切りは2月20日必着。

正解者の中から5名を選んで、金　無欠の(ホントかな!?)「豪華な粗品」を、問題の参考になるアイデアを送ってくれた宇佐見孝志君には記念品を送ります。

難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階。

不完全ゲーム名群

①ウエスネイビー
②アトラン
③キャルトライ
④ブロクアウト
⑤ウカイドウチュウキ
⑥ブロクード
⑦ラックス
⑧アシタノジョ
⑨チチキボーイズ
⑩スーパーフォーュラ
⑪キュウイドウチュウキ
⑫ニンジャプリンス
⑬ガブラスト
⑭グラディス
⑮パロディウス！
⑯ミッドナイトレスタンス
⑰スペースン
⑱スペースリアー
⑲フラッシポイント
⑳ダークール
㉑エアバスー

1月号 当選者発表

『FOLD AWAY パズル』の正答率は31%。ライバルは"カベール"でした。うーん、いいゲームなのになあ……。

難易度アンケートは、VH13%・H40%・N27%・E20%・VE0%と、ちょっと難しめといったところでしょうか。

当選者

PN Q・T福井君（大阪府）
PN 司隆君（大阪府）
坂本一樹君（福岡県）
谷口直也君（富山県）
PN ホレホレキッド君（富山県）
以上5名。おめでとさん。

今月の残念賞



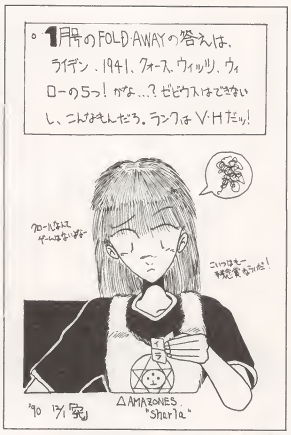
横田智久君（石川県）㊣
う～む、読みが深い。しかも正解。さすが強者常連である。



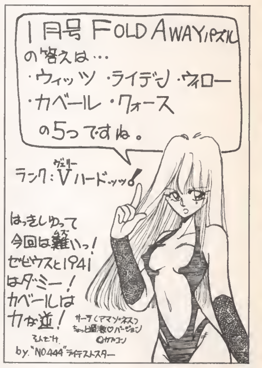
PN　天気予報君（愛知県）㊙
これ以上あったら卑怯って、どこが卑怯だってゆーのだ？



石川雄一君（埼玉県）㊙
てなわけで、やっぱりカベールに引っ掛かっているのでした。



PN　究極生命体君（埼玉県）㊙
1941はできないはずだよん。期せずして隣と同じキャラだ。



PNNo.444ライテストスター君（神奈川県）㊣
VHと言いながら正解である。

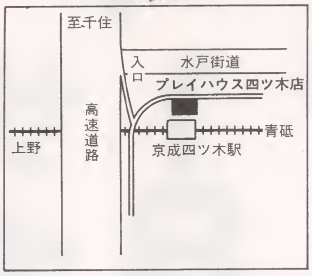
今



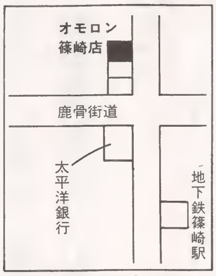
メクマくんちのゲームセンター
でまっていまーす。たのしいよ!!

ゲーム　メダル　エレメカ

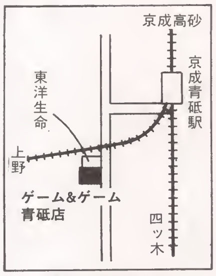
●アルバイト募集!!
●時間AM10:00~PM12:00
●時給等は応相談
●交通費支給
ユニホーム支給
●仕事内容ホール係相談に応じます



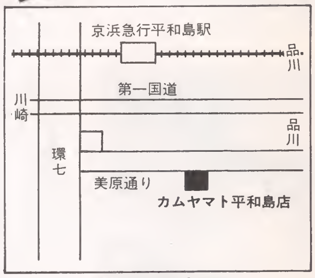
☎03(3694)9561



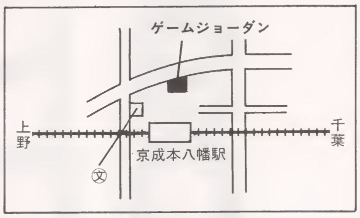
☎03(3679)7245



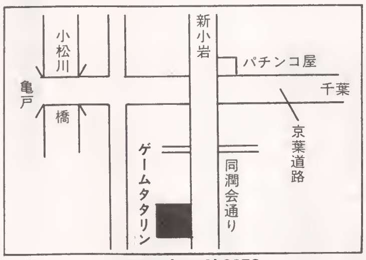
☎03(3694)7739



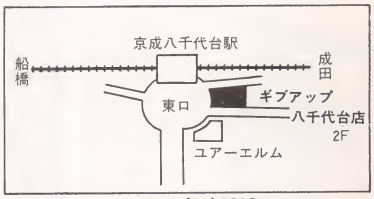
☎03(3763)9658



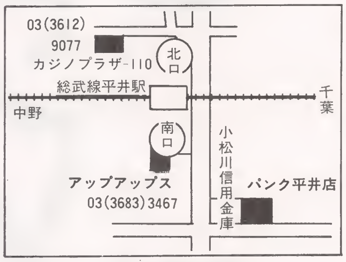
☎0473(21)1626



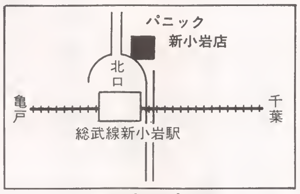
☎03(3653)3250



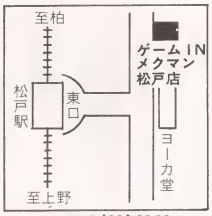
☎0474(84)9988



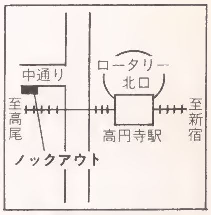
☎03(3638)0826



☎03(3694)0900



☎0473(61)3131



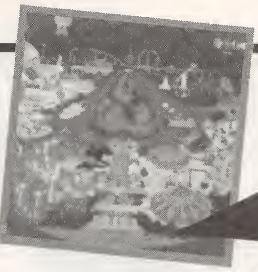
☎03(3223)0871

筐体・基板・噂のコーナーでーす。気軽にお電話下さいね。

●営業時間はAM10:00～PM7:00までで――す。よろしくね!

グラディウスIII	¥75,000	ギャルの告白	¥30,000	華弥生	¥15,000
大旋風	¥38,000	ワンダーボーイ	¥20,000	ナイトギャル	¥15,000
ザ・ハスラー	¥8,000	ライフフォース	¥27,000	セカンドラブ	¥10,000
四川省	¥18,000	USクラシック	¥35,000	台湾マージャン	¥10,000
クラウンズゴルフ	¥25,000	火激	¥15,000	1941	¥100,000
ギガスP付	¥8,000	タンク	¥10,000	ドンキーコング	¥8,000
ダブルドラゴン	¥25,000	ダッシュ野郎	¥20,000	ザ麻雀	¥3,000
ニュージランドストーリ	¥25,000	バルガス	¥8,000	ロンII	¥3,000
熱血高校ドッジボール部	¥12,000	エイリアンズ	¥65,000	麻雀教室	¥10,000
ワールドスタジアム'89	¥80,000	西遊降魔録	¥20,000	シティーラブ	¥10,000
クラックス	¥20,000	エレベーターアクション	¥8,000	雀王	¥10,000
エキサイティングアワー	¥15,000	アルカノイド(P付)	¥7,000	ジャントツ	¥5,000
ゼビウス	¥8,000	中華大仙	¥15,000	パーフェクトビリヤード	¥8,000
スラップファイト	¥18,000	テトリス	¥75,000	パステルギャル	¥5,000
スターフォース	¥13,000	カダッシュ	¥65,000	フェイスオフ(ロム)	¥10,000
マッドギア	¥25,000	大工の源さん	¥75,000	マージャンシスターズ	¥8,000
クォース	¥30,000	チキチキボーイズ	¥125,000	お雀子クラブ	¥8,000
コンバットライブス	¥90,000	デンジャラスシード(ロム)	¥10,000		

オモロン
本社 (株) メクマ
東京都江戸川区松江2-18-16
☎03(3652)5296　FAX03(3652)8474
振込先 太平洋銀行江戸川支店
当8260189024



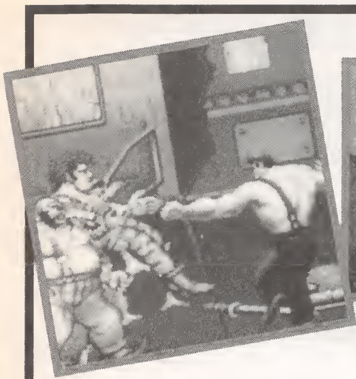
VGM速報！

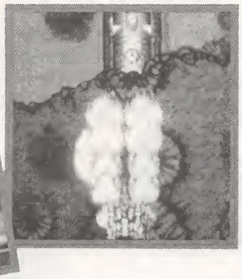
90年VGMの集大成 サイトロンVGM年鑑1990

2月21日発売！

奈良のSHIN君から葉書が来た。「ここが聞きたい！」

そこで編集部はSHIN君の葉書を持って、さっそくサイトロン・アンド・アート社を直撃した。









ここが聞きたい！

☆ゲーメスト大賞の結果、予想通りというか誌上での人気がそのまま結果として現れた感じです。

で、心配なのが〝ベストVGM賞〟。コナミサウンドが3つも入ってるじゃん。2月に出る（と、テレホンインフォメーションで言っていた）サイトロン・ゲームミュージック・ベスト・オブ・ザ・イヤーに収録されるのだろうか？

去年の「サンダークロス」みたいなことはイヤだぞ。レコード会社同士の問題だろうけど、せっかくゲームミュージックという、ひとつの分野が確立しようとしている今、その年を代表するゲームミュージックBEST10を、きちんとした形で残そうとしているサイトロンの行動に曲を提供しないといった形で水をさすようなことはしてほしくない。ぜひともお互いに理解してほしい。

（奈良県　素描のSHIN）

というお便りを、奈良県のSHIN君からいただいた。

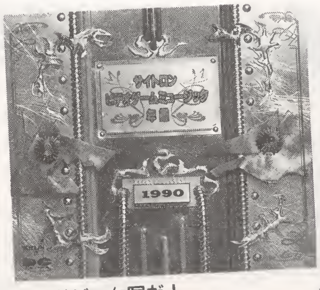
ゲーメスト編集部はさっそくサイトロン・アンド・アート社を訪ね、担当者の大野善寛さんからお話をお聞きした。

期待にお応えできる自信作となります ——サイトロン・大野善寛さん

——うーん、痛いところをつかれました。人気上位を占めたコナミさんのVGM、たとえ——ばグラIIIとかパロディウスだ！などはぜひ収録したいところなのですが…でも、このコナミサウンドをCD化しているレコード会社としてみれば、現在発売している本体に影響がある、と考えてしまう。

このように考えること自体は同業者としてよく理解できることですし…。

そんなわけで、今回発売（2月21日）の「サイトロン　ビデオゲームミュージック年鑑1990」にはコナミさんの作品は入っておりません。



これがジャケ写だ！

90年VGMの集大成

でも…でもですね、ぜひ期待してほしいのです。

第一に、ユーザーの圧倒的な希望である各ゲームのオリジナルバージョン全曲収録という試みを実行したこと。

しかも各曲それぞれ1曲ずつアレンジバージョンを収録し、90年のゲームミュージックの集大成として恥じない構成となったと自信をもって断言できます。

収録曲は次の通りです。

1ファイナルファイト／カプコン
2マーベルランド／ナムコ
3空牙／データイースト
4ダークシール／データイースト
5G-LOC／セガ
6エアバスター／カネコ
7ロッドランド／ジャレコ
8キャメルトライ／タイトー
9NAM-1975／SNK
10ウイニングラン鈴鹿GP／ナムコ

初のCD3枚組

10組全曲収録＋各曲アレンジバージョン1曲という、ゲームミュージックの集大成を目指したことから、必然的にCD3枚組ということになりました。

聴きごたえは十分！のはず。値段はぐっとおさえて4500円。

発売日…2月21日

初回特典…特製CD型カレンダーペストリー（91年3月〜12月）。

もちろん、ゲーメスト読者サービス部および(ゲ)屋で扱っていただきますので、ぜひ聴いてください!!

♬♬♬ディスクきこうぜ！♬♬♬♬♬

DISC BOX

読者の一押し盤（ディスク）

DARKSEAL
DATA EAST



CD：PCCB-00048　¥1500(税込み)

1990年12月15日発売
ポニーキャニオン／サイトロンレーベル　GSM-500シリーズ

ダークシールは、本格的魔法RPGゲームで、個人的にとっても好きなゲームです（ねーちゃんが好きなわけではない）。

ダークシールのサウンドの特徴は、何といってもあのバロック調の雰囲気。ハープシコードの音を聴くと、つい王様がふんぞり返っているゲームのデモ画面を思い出してしまう。

㋘屋でも大好評のダークシール。その秘密はこの宮廷文化を思わせる雰囲気と見た。さあ、みんなダークシールを聴いて、王様気分になるしかない！

（ぜんじ）

SHADOW BRAIN



CD：PCCB-00054　¥2500（税込み）

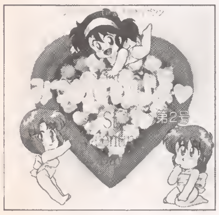
1.Wired Dream　2.Asian Circuit　3.Clockwork Processor　4.Brain Switch　5.A City Named MIRAGE　6.High-Tech Middle Ages　7.Eden Of The Matrix　8.The Returnee　9.A March For The Futurist　10.Shadow Of Kingdom

1991年2月21日発売　ポニーキャニオン／サイトロンレーベル

〝ヴァーチャル・ワールド〟ゲームソフト「シャドウブレイン」のサウンドが、3月8日のゲーム発売日に先駆けてCDで発売される。「よりリアルな現実体験」がコンセプトのこのゲーム、CDも立体音響録音されていたり、ゲーム中に示されるトラックを流すことによってシーンに応じたサウンドを聴くことができる…といった仕掛けになっていたりする。

でその内容だが、曲名からして雰囲気プンプンの電脳世界的ゲームサウンド。ゲームと切りはなして音だけ聴いて、自分でイメージを広げてみるのもなかなかよろしいかもしれない。

みつめていいよ 第2号
バレンタイン　スペシャル



CD：PSCX-1020　¥2800(税込み)

1.ミキ・カスミ・ショーコのバレンタイン　2.カスミ、ドキドキ…　3.リボンほどいて　4.100%、ミキ!!　5.ジェラシー脱がせて　6.ショーコとゴジラ　7.友達進行形　8.バレンタインにささげる…　9.UKI UKI バレンタイン

1991年1月25日発売　ポリスター／DATMレーベル

バレンタインは女の子にとってドキドキ、ウキウキしちゃう年に一度の「告白タイム」。そのビッグイベントともいえるバレンタインデーのチョコレート大作戦をミキ、カスミ、ショーコがそれぞれのキャラクターに合わせた設定のショートドラマと、ちょっぴりせつない女の子の心を歌っているヴォーカルパートで紹介している。

こいつを聴けば女の子たちがどんな思いでバレンタインデーを待っているかよーくわかっちゃうぞ。

ジャケットの中にはミキ、カスミ、ショーコの書いたバレンタインカードが入っているぞ。

ナイトストライカーエンディングメッセージ、今回は後編のS・T・Uステージの英文だ!

音声合成決定版

実はこのメッセージ、よく見るとカットされている部分があるんです。よって訳のカッコの部分は英文がありません。あしからず。

さて、今回はBの工場のパシフィストのアドバイスを…その前に前回のステージAでのパシフィストについて補足しておきます。

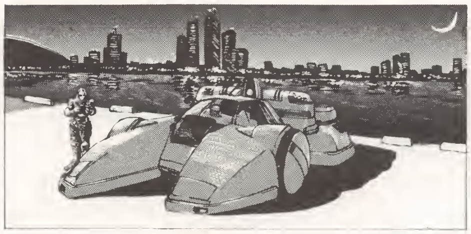
誰かがプレイしたあと、デモが1ループする前にコインを入れてプレイしましょう。これでステージ途中でせまってくる弾をよけなくてもだいじょうぶになります。

こうしてステージAでパシフィストがとれたら、ステージBが始まる前にレバーを左上に入れ、自機を画面左下で走らせます。これで誘導弾が自機に重なるぐらいせまってきますが当たりません。

途中、左(→)右(←)の順で矢印の方向にせまってくる壁の手前で、いったん自機を真ん中に戻し、フォークリフトに注意して壁をよけたら次の壁がくる前にまた左端に戻します。この際、一気に左に戻ろうとせず、1回柱を右によけてすぐに左にレバーを入れれば安全に戻れます。

そして、2回目のせまい壁の手前の4匹の浮遊ザコの弾を同じように柱に注意して真ん中に戻りながらよけて「WARNING」です。

ボスは円運動ですが柱も一緒にしてよける円運動にします。(本当はもっと細かく説明したい!! 水島屋T.J.)



音声合成調査室

水島屋T.J.

ナイトストライカー エンディング メッセージ

STAGE S

ORDERS: "DESTROY THE SUPER COMPUTER, OR THE BASE OF THE TERRORIST!

指令:「テロ組織の本拠地、スーパーコンピューターを破壊せよ!」

WITH THE POOR EQUIPMENT OF ESCAPING UNIT AFTER CUTTING OFF THE OUTER EQUIPMENT, HE PLAYER WAS ABLE TO DEFEAT HEAVY FOOT SOLDIERS "GREAT DESTROYERS" (AND FLOATING GUN BATTERIES "TWILIGHT MIRAGE") ONLY, AND HAS NO FIRE POWER FOR ATTACKING THE ENEMY BASE.

IF SO THERE IS ONLY ONE WAY, THAT IS A BODILY CRASH BY SETTING IN THE AUTO PILOT…….

THIS IDEA SUCCEEDED. AND THE PLAYER WAS ABLE TO DESTROY THE SUPER COMPUTER OF THE ORGANIZATION CENTER.

THE PLAYER HAS HOWEVER LOST A BIG THING. FAREWELL TO MY MACHINE.

外装を切り離した脱出ユニットの貧弱な装備では、重機動歩兵「グレート・デストロイヤー」(浮遊砲台「トワイライト・ミラージュ」)を倒すのが精いっぱいで、本拠をたたくだけの火力はなかった。

ならば方法はひとつ。オートパイロットにセットしての、体当たり……。

このもくろみは成功し、組織の中枢であるスーパーコンピューターの破壊に成功した。これでテロ組織の壊滅も時間の問題となった。

だが、失ったものも大きい。さらば愛機よ。

STAGE T

ORDERS: "RESCUE THE CAUGHT DOCTOR!"

指令:「捕らわれた博士を救助せよ!」

IMMEDIATELY AFTER DEFEATING THE MISSILE TRAILER "FIRE CRACKER", THE PLAYER WENT TO RESCUE THE DOCTOR.

FINALLY, THE PLAYER RESCUED THE DOCTER WHO ESCAPED BY HIM SELF. THE STRATEGY HAS BEEN QUICKLY COMPLETED.

THE DOCTOR AVOWED THAT HE WAS FORCED TO MAKE A TERRIBLE WEAPON IN THE TERRORISM FACTORY.

IT WAS ULTRA-HIGH OUTPUT LASER GUN. BY USING THIS WEAPON, THEY INTENDED TO BURN UP THIS CITY BUT WHY THEY INTENDED SUCH THING?

ミサイルトレーラー「ファイヤー・クラッカー」を倒したあと、すぐさま博士救出に向かった。

結局、自力で逃げ出した博士を救出。作戦はあっけなく完了した。

博士は、テロ組織の工場でおそるべき兵器を作らされていたと告白した。

それは超高出力のレーザー砲で、彼らはそれを使ってこの街を残らず焼き払うつもりだったらしい。だがなぜそんなことを?

(博士は疲れ切った表情でつぶやいた、「科学技術は悪にも正義にもなる、それは使う側の心しだいなのだ」。正義か…、我が愛機のレーザー砲も、かつて博士が設計したものだということが、なんとも皮肉に思えた)

STAGE U

ORDERS: "RESCUE THE CAUGHT DOCTOR'S DAUGHTER!"

指令:「捕らわれた博士の娘を救出せよ!」

WHEN THE PLAYER DESTROYED THE ANTI-AIRCRAFT UNMANNED SUBMARINE "DRAGON HEAD" AND INTENDED TO GO FOR DISCUTING THE DOCTOR'S DAUGHTER, HE FOUND A BOAT DRAFTING ABOUT AT THE MERCY OF THE WAVES.

THE CAUGHT DAUGHTER SHOULD BE IN THAT BOAT.

THE PLAYER HEARD THAT SHE ESCAPED BY WATCHING FOR A CHANCE OF AN UNGARDED MOMENT, IT WAS VERY GOOD.

FIREWORKS WERE DISPLAYED IN THE NIGHT SKY. THIS WAS A SIGN OF PEACE WHEN ALL STRATEGIES HAVE SUCCEEDED.

対空無人潜水艇「ドラゴン・ヘッド」を倒し、博士の娘の救出へ向かおうとしたそのとき、波間に漂うゴムボートを発見した。

ボートには監禁されているはずの彼女が…。

聞けば、監視がゆるんだスキをついて脱出したとのこと、元気そうでなにより。

(彼女は、別の場所に捕らわれている父親のことをひどく心配していたが、別動隊が救出している頃だと説明すると安堵の表情を浮かべた)

花火が夜空を彩る。それは、すべての作戦が成功したときの、平和の合図だった……。

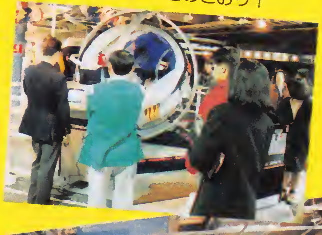
人気メーカー

イベント攻撃!!

セガは、ニューアミューズメントマシンを！
カプコンは、レースクィーンを決定！
ナムコは、Ｘmasチャリティーを！

リポーター　ずるずる

セガ



「R360」もこのとおり！



ここが後楽園にある「カーニバル」。

新たなる体感ワールドへ CARNIVALへレッツゴー！

去る12月17日、後楽園遊園地内にあるセガ直営のアミューズメントパーク「CARN-IVAL」で、大型のアミューズメントマシンのイベント(試乗会)が行われました。

先日のAMショーでセガが出展した大型もの「R360」「サイバードーム」「CCDカート」が設置され、体験することができました。

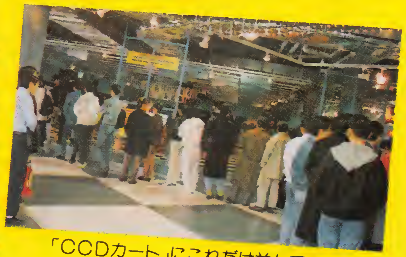
さて人気度はというと、「R360」は勇気のある人だけしかやらない関係から、行列とまではいかず、見ている人が多かったようです。「サイバードーム」は、AMショーの時と比べると、来ている人の層が違うせいか意外に人が集まらなかった。一般プレイヤーの方に支持されると思っていたので、ちょっとビックリ。

AMショーでは、乗り物のみの展示だった「CCDカート」は、広いフィールド内を、カメラを通してモニターを見ながら床のドットを取り合うもの。これがとっても人気があって行列ができるできる。実際プレイしたら、面白い！ちゃんとルールがわかっていればですが。

これからのゲームセンター、どのように変わっていくのでしょう。その型がこれかもしれないね。



さあ、ドットの取り合いだあァ！



「CCDカート」にこれだけ並んでる。

カプコン



チームオーナーのカプコン社長、辻本氏と、チーム総監督の坂井氏。

カプコンレーシングチーム '91全日本F3000、F3選手権シリーズフルエントリー決定!!

カプコンレーシングチームは、'90年全日本F3選手権シリーズに参戦(10戦フルエントリー)、主軸の和田選手を中心に、第3戦からは、石川選手も合流しレースを展開してきました。

シリーズランキング3位の成績を収めた和田選手は、第1戦では優勝、ほかのレースでも上位に入り、大活躍！'91年はF3000にステップアップし、超混戦の戦いをすることになりました。

石川選手は昇り調子のレーサー。'90年は途中からカプコンレーシングチームに所属し、レースを展開、最高位として5位を記録しました。'91年は1人で、F3を背負うことになりました。がんばってほしいですね。

1991年カプコンレースクィーン決定

'91年の体制発表に加えて、レースクィーンの選出も行われました。

10人まで絞られたクィーンの卵たちは、当日、1人ずつ自己紹介、審査員(ゲーム雑誌代表者など)から質問が出された後、審査員の投票により4人が決定しました。

うーむ、私の好みにならんとこが審査員との年齢差？



F3000のマシンに乗り込み、選ばれた4人のうちの2人のレースクィーン。



そして、石川選手と、あと2人のレースクィーン。



社長と、左側にF3000の和田選手、右側にF3の石川選手。

ナムコ



メインのステージ。斉藤洋美さんがいるぞ！

さて最後はナムコ ラジアメ・ナムコ チャリティー Ｘmasカーニバル

毎日、クリスマスの日に行われているのがこのイベント。

前回まではステージのある劇場タイプのところで行われていたのですが、今回は、毎日、AMショーの行われた平和島の流通センターで、とても明るく、広々とした感じのところでイベントが行われました。

当日、正午にオープニングがスタート。これと同時に、チャリティーのメインである、ナムコのグッズ(ポスターや、NG、そして電話など)を、10円、または200円以上で買うことができました。

一番行列になっていたのがポスター類。長さにして60mぐらい並んでいたのでは。

ほかには、NGのS子さんが直接占ってくれるコーナーや、卓球できるコーナーや、落書き？　できるコーナー、ゲームができるコーナー、そしてメインのステージでは、ラジアメのお姉さん斉藤洋美さん司会で楽しいイベントが行われました。

14時からはラジアメダンス大賞なるものがあり、ゲストにあのラッキー池田氏が登場、妙に会場を盛り上げてくれました。

16時には当日のメイン、大チャリティーオークションが行われました。

いや〜ナムコファンがこんなにいるんだなあと、実感したのでした。

ナムコのスタッフの方、ご苦労さまでした。



らくがきコーナー。絵あり、字あり!!



会場でたたく音がひびく－ワニワニだ!!



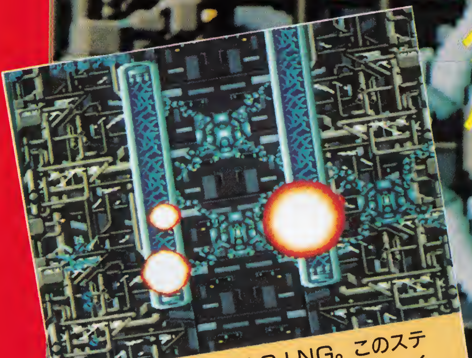
T.J.君、S子さんに占いをしてもらっている。

速報!

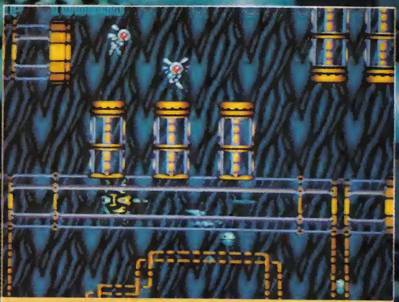
遂に完成まじぢか!

発進!! スコルピウス

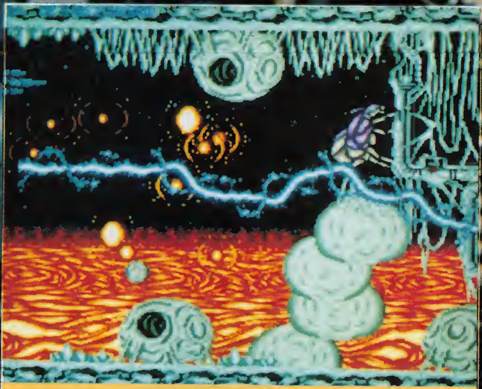
ゲーメストスタッフによるオリジナル バリバリ硬派のシューティングゲーム



STAGE3、RISING。このステージは上へ上へと縦スクロールしていく。



STAGE2、LABORATORY。複雑な地形の中で、小さな敵が踊る。



STAGE4ボス、マザーインセクト。プレイヤーが使っているのはサンダーレーザー。



STAGE1、SURFACE。地表を歩くロボット。岩の中の砲台がプレイヤーを襲う。

ついにX68で発進!

はねたまごの企画が始まった頃、GAMESTでは秘かにもう1つの企画が進められていました。アーケードゲームの雑誌をなんとか成り立たせてきた私たちにとって、当然のように出てきたのが〝ゲームを作ってみよう〟ということでした。

企画発進から約1年半、ついにゲームが完成しようとしています。パソコンゲームで機種はX68000。X68ならではのグラフィック、動きは引き出せたと思います。

メインプログラマーはゲーメストライターのGOD鈴木。もちろんアセンブラでスムーズな動き。グラフィックはみきりん、漢がアーケードに負けない美しいグラフィックを描いてます。

肝心のゲーム名は、〝スコルピウス〟。ラテン語で〝さそり〟を意味しています。硬派のオプションシューティングです。さっそくゲーム内容についてかいつまんでご報告しましょう。

オプションが決め手!

ゲーム内容は、バリバリの横スクロールシューティングゲームです。舞台は惑星の地表、宇宙、要塞内部などで、中には地形が複雑なステージもあります。

スコルピウスは、最初の企画から、グラディウス、R-TYPEという横スクロールシューティングを強く意識しています。人気のオプションシューティングで、残されたオプションの斬新なアイデアはないかと考えました。

その結果、出来上がったのがスコルピウスの自機です。普段はただの自機ですが、ボタンを押すことによって自機から触手状のオプションが使えます。

この触手は、触手が出る時に地形や敵の装甲を突き破って攻撃することができます。また、触手を出すと、触手の先から弾が出て攻撃できます。(しっぽが出ている時には自から弾は出せない)。

説明すると複雑そうですが、ボタンはショットと触手ボタン(1回押すと出て、2回目でひっこむ)しかありません。いろいろな使い道があるので、ぜひ多くのゲーメストの読者に体験してもらいたいと思います。

まだ後半のステージ、難易度調整などさまざまに未完成な点はありますが、できるだけ早く完成させるつもりです。今回は実際のゲームの企画ということで、本誌での立場とは逆の立場になってしまいましたが、ぜひよろしくお願いします。

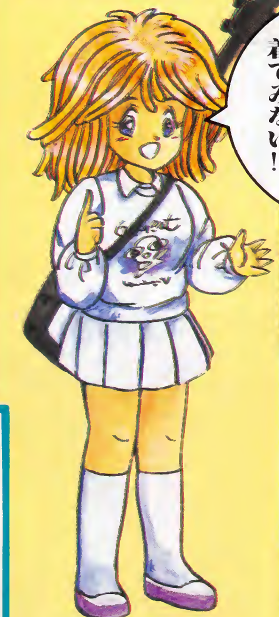
――とまあ、とんとん拍子にコトが運んだように書きましたが、実は…GOD鈴木の「ゲーム作ろうぜ」(72頁)を併せ読んでください。1本のソフトを作るのにもいろいろあるのです。

そんなわけで、買ってね。

(企画者=石井ぜんじ)

来てみてよかった とどいてよかった ゲーメスト ㋘屋&読者サービス部

㋘屋特報ニューアイテムだ!!





本もあるよ! ㋘屋だけ

●まずはワルキューレとドラスピの小説。でかいカットと読みやすい大きさの字で、手軽に読める2冊だよ。そしてゲームブック。「カイの冒険」などがあるよ。



ワルキューレ小説 1000円



ドラゴンスピリット小説 1000円



ワルキューレの冒険 迷宮のドラゴン 680円



悪魔に魅せられし者 530円



カイの冒険 650円

よりどりみどりハイパーグッズ! ㋘屋だけ

●下敷き、カンペンケース・財布、キーホルダー・レポートパッド…と、新たなアイテムをそろえて、さらにパワーアップだ!



ナムコキャラクター下敷 価格206円

タイトーキャラクター ウォーレット(財布) 各価格1236円



ダライアス

沙羅曼蛇ハイパーユニット ●鉛筆6本●消しゴム ●カンペンケース 価格979円





ファンタジーゾーン下敷き 206円

3Dファンはよっといで!

●なんと㋘屋では、ナムコキャラのフィギュアも販売することになったのだ。まず第1弾はワンダーモモ! 太ももがまぶしいぜ(冗談)。白怒火やワルキューレ(!)も出る予定だよ。

㋘屋だけ ワンダーモモフィギュア 4800円



サービス部男凸ベストセラービデオ版

●グラⅢ、トッププレイヤーの究極プレイだ!



■グラディウスⅢ
●70分 6500円(V-48)※

●2周目の地獄を見せてあげよう!!

ついに出た!!あの超難度を誇る2大シューティングの完全攻略ビデオ。とにかく必見。



■パロディウスだ!
●50分 4000円(V-47)※

●今回はニチブツ大特集。CDも買ってね!



■マージャンギャルズグラフィティVOL.5
●30分 3000円(V-46)※

ギャルズグラフ5・バトルスクランブル。発売される度に数々の話題を呼ぶギャルズグラフ、早くも5の発売だ。今回もドキドキのウヒウヒ、買わなきゃ男じゃない。バトルスクランブルはスーパーリアル3人娘の大冒険活劇!!3人娘の必殺技が大爆発!!

●3人娘のバトルスーツ姿が色っぽいぞ!! 予約テレカ大好評につき、限定増刷。テレカのみ別売開始!!1000円(VS-1)



■麻雀バトルスクランブル
●45分 8800円(V-44)※

全国の人達から熱い視線を浴びている
このコーナー。来月は新製品の発表が
あるかもしれない。(一体なんだ?)

テレカ



■ギャルズアイランド
完売記念テレカ(GI—1)
■5枚組・美麗ケース入り
定価5500円・㋗ロゴ
ステッカー付き



●テレホンカードの価格は
すべて1000円
(F—2を除く)
送料サービス

■パロディウスだ!
オールスターズ(P—3)



■ファイナルファイト(C—4)



■ストライダー飛竜(C—2)





■雑君保プ(ZT—1)



■パロディウスだ!
モアイ戦艦(P—4)



■冨士弘のワルキューレテレカ
3枚セット(F—2)
●3500円(送料サービス)



おなじみ

下敷き



■トレーナーとTシャツが
店員はがちゃんのおすす
め品です。
四季を通じて雑君グッズ
をよろしくね。

■ゲーメストオリジナル
トレーナー(W—1)
1着3900円(送料600円)

■ゲーメスト
NEWオリジナル
Tシャツ(W—5)
1着2000円(送料サービス)

■ゲーメストオリジナルTシャツ
1着2000円(送料サービス)



白(W—3)

黒
(W—4)

■冨士弘のワルキューレレター
セット(F—1)
●600円
送料2セットまで250円
3セット以上360円



■ゲーメストバインダー
(B—1)●800円
送料1冊360円
2〜4冊730円
5冊以上880円



■送料のお知らせ
たくさんの商品を買った時には、
その中から一番高い物の送料を
送ってね。
(例)テレホンカード……サービス
下敷き2枚……………250円
バインダー2冊………730円
右記を一括注文の時、送料は730
円です。

■冨士弘のワルキューレ(F—3)



■ファイナルファイト(C—3)



■下敷きの価格は
すべて250円
送料1枚120円
2枚以上250円

■パロディウスだ!摩天楼の危機編(P—2)



■パロディウスだ!
燃ゆる帝都編(P—1)



■ストライダー飛竜(C—1)



Ⓒナムコ Ⓒカプコン Ⓒコナミ

はみだし㋘屋特報

コナミ矩形波倶楽部・古川もとあき
さんのサイン会は大成功だった。1
月5日、㋘屋に来てくださったみな
さん、ありがとう!!



古川さんとがっちり握手。



店内は動けないほど。狭くてゴメン!
☆サイン会当日のスナップ写真を店内に展示し
ておきます。「あっこれはワタシなのだ」とい
う人は㋘屋の丁稚に申し出てください。写真
プレゼント!!

ビデオ

耳から入れるか
目から感じるか
これは芸術の極致だ!!
——と私は言いたい

■STREET FIGHTER（V—7）

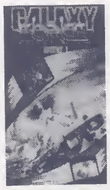

●20分／3378円
★★

■グラディウスII GOFERの野望（V—9）

●25分／3378円
★★

■パワードリフト（V—18）


●30分／3667円
★★★★

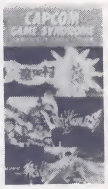
■ギャラクシーフォース（V—13）

30分／3667円
★★

■沙羅曼蛇（V—4）

●20分／3378円
★★★★

■スーパーモナコGP ターボアウトラン（V—34）※

●60分／4944円
★★

■カプコンゲームシンドローム（V—27）


●90分／9476円
★★★★

■アフターバーナー（V—1）


20分／3378円
★★

■源平討魔伝（V—15）

●30分／3667円
★★★

■ニンジャウォーリアーズ（V—11）

●20分／3378円
★★★

■R-TYPE（V—6）


●20分／3378円
★★★★

■ダライアスII（V—38）※

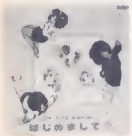
●45分／4944円
★★★

■美少女ソフトオリジナルカタログ（V—40）※
●30分／3800円♥♥♥
■美少女ソフトオリジナルカタログVOL—2（V—45）※
●35分／3800円♥♥♥


■マージャンギャルズグラフィティ VOL—1（V—30）
●30分／2884円♥♥
■マージャンギャルズグラフィティ VOL—2（V—33）※
●30分／2884円♥♥
■マージャンギャルズグラフィティ VOL—3（V—36）※
●30分／2884円♥♥
■マージャンギャルズグラフィティ VOL—4（V—39）※
●30分／2884円♥


レーザーディスク

■ナムコギャルズアイランド（L—14）※
●30分／4800円♥


■OAVはじめまして（L—15）※
●30分／5800円♥♥



■マージャンギャルズグラフィティNo.1（L—12）
同名ビデオ1と2を収録。
●60分／4944円♥♥
■マージャンギャルズグラフィティNo.2（L—13）
同名ビデオ3と4を収録。
●60分／4944円♥♥

■SETAスペシャル（V—31）※

●29分／3914円
♥♥♥

■ナムコギャルズアイランド（V—41）※


●30分／3800円
♥

■OAVはじめまして（V—37）※


●30分／5800円♥♥

CD

CD送料のお知らせ
●1枚——250円　●2～3枚——360円
●4枚以上400円
☆CDを通販でお求めの方に限り特製ポストカードをプレゼント。

■CDリスト／申し込む時は品番を忘れずにね。

01001	ニンジャウォーリアーズ	2627円	01071	コナミ・ゲーム・ミュージック・コレクションVOL.0	2843円
01002	ギャラクシーフォース	2627円	01072	コナミ・ゲーム・ミュージック・コレクションVOL.1	2812円
01003	ゲーム・サウンド—ジャレコ—	2627円	01074	サンダークロス/コナミ矩形波倶楽部	2843円
01004	ゲーム・サウンド—ニチブツ—	2627円	01075	ミュージック・フロムSUPER魂斗羅&A-JAX	3000円
01005	ゲーム・サウンド—エス・エヌ・ケイ—	2627円	01076	パロディウスだ！	2800円
01007	未来忍者	2627円	01077	こなみ・すぺしゃるみゅーじっく千両箱 平成三年版（3枚組）	6800円
01013	ストライダー飛竜	2627円	01081	カプコン・ゲーム・ミュージックVOL.2	2627円
01017	DARIUS II（2枚組）	3200円	01082	カプコン・ゲーム・ミュージックVOL.3	2627円
01019	R-TYPE II	2500円	01084	タイトー・ゲーム・ミュージックVOL.2	2627円
01020	GAME MUSIC BEST OF THE YEAR 1989	2500円	01089	コナミ・ゲーム・ミュージックスペシャル	2627円
01021	Final Fight（2枚組）	3500円	01090	データイースト・ゲーム・ミュージック	2627円
01024	TAITO DJ STATION	2500円	01092	セガ・ゲーム・ミュージックVOL.1	2627円
01035	CRACK DOWN・GAIN GROUND	1500円	01094	セガ・ゲーム・ミュージックVOL.3	2627円
01039	忍者くん阿修羅の章	1500円	01095	セガ体感ゲーム・スペシャル	2627円
01042	エア・バスター	1500円	01026	SSTバンドライブ	2500円
01043	MARVEL LAND	1500円	C1038	エリア88	1500円
01044	空牙	1500円	01099	THIS IS NAMCO!	2600円
01045	ROD LAND	1500円	01015	ウイニングラン	2500円
01046	AFTER BURNER	1500円	01101	組曲グラディウス・ファンタジア	2812円
01048	BEAST BUSTERS	1500円	01102	オリジナル・サウンド・オブ・グラディウス&沙羅曼蛇	2812円
01050	CRUDE BUSTER・MIDNIGHT RESISTANCE	1500円	01103	セタ・ゲーム・ミュージック	2427円
01052	キャメルトライ・カダッシュ	1500円	01104	みつめていいよ 創刊号	2884円
01053	アウトゾーン・スノーブラザーズ	1500円	01106	TATSUJIN	2472円
01054	ZUNTATA LIVE	2500円	01107	みつめていいよ 増刊号（3枚組）	5000円
01055	雷電伝説	1500円	01101	SST BAND LIVE	2500円
01056	スーパースパイ・ニンジャコンバット	1500円	01112	マージャン・サウンド・グラフィティ	2500円
01057	ダークシール	1500円	01113	スペースガン・ミズバク大冒険	1500円
01058	バウンドフォーバウンド・剣豪	1500円	01114	みつめていいよ 第2号 バレンタインスペシャル	2800円
01059	宇宙戦艦ゴモラ	1500円	01115	ファルコム・スペシャルBOX '91	6800円
01060	ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVOL.1「ワルキューレの伝説」	1400円	01116	アルミス・ベスト・セレクション	2400円
01061	ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVOL.2「バーニングフォース」	1500円	01117	信長の野望・武将風雲録	3000円
01062	ナムコ・ベストヒット・パレード！	2500円	01118	サウンドワールド オブ ポピュラス	2500円
01063	ビデオゲーム・グラフィティ	3008円	01119	ラグーン	2500円
01064	ビデオゲーム・グラフィティVOL.2～6	各2812円	01120	CD交響組曲「ドラゴンクエストIV」	2800円
01006	究極タイガー	2627円	01121	Falcom J. D. K. BAND1	3000円
01070	交響詩グラディウスIII	3000円	01122	ドラゴン・ナイト～水の宝玉篇～	2400円

●この他にもまだあるよ。担当小嶋まで問い合わせてね。

●※はVHSのみ

バイオのレビュー

攻略度
★………ちゃんとクリアしてる
★★……これぞプロのプレイ
★★★…これぞ神のなせる技
★★★★歴史に残る究極プレイ

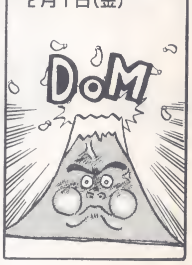
ときめき度
♥………かあいいなあ
♥♥……大人の世界
♥♥♥…うーんエロい
♥♥♥♥やばいよ—っ

申し込み方法

●ご希望の商品番号・商品名・数等を別紙の払込通知票の裏面にはっきりご記入の上、お申し込み下さい。
●返品について：お届けの商品が不良品または配送上の破損以外は交換・返品できません。
●価格は税込みです。
●ビデオ・LDはすべてHIFIステレオ・カラーです。
●ご注文から発送まで10日間ほどかかりますのでご了承ください。
●商品によりお届けするのが1ヵ月以上かかる場合があります。

㋘屋 瓦版（かわらばん）

創刊号
編集人：古葉美一
㋘屋瓦版
1991年（平成3年）
2月1日(金)



㋘屋順調にスタート

ゲーメスト読者サービス部の拡張版として11月24日にオープンし、一種異様なまでの盛況ぶりを見せている㋘屋一号店。一日の売り上げは一千万とも2千万ともいわれている。

藤原先生サイン会無事終了



ゲーメストの表紙や編集後記の似顔絵でおなじみのイラストレーター藤原ひさし先生のサイン会が、さる12月16日当㋘屋にて催された。

このイベントは誌上では小さくお知らせしただけなので、実際どれだけ集まるか皆目見当がつかず、藤原先生は前日精神安定剤と食欲増進剤と睡眠薬をむさぼり食っていたかどうかは定かではない。

で、肝心のサイン会は大成功。あらためて藤原先生の人気を感じた。

★ファンの声（一部）
「藤原先生って、思ったより筋肉モリモリなんですね」（埼玉県 K・S君）
「ワタシもうメロメロ」（神奈川県 H・Nさん）
「期待してるよ」（編集部 石井ぜんじさん）

売れ筋はCD

最近一般にも認められはじめているVGMだが、実際のところまだまだマイナーの域からは抜け出せてはいない。

したがって街のレコード店に行っても、欲しいCDが置いてないことが多く、レンタルCD屋には影も形もない場合が多い。

その点㋘屋で扱っているCDは（専門なだけあって）VGM一色なので、そこがお客様のニーズにバッチグーに合うのであろう。

他に人気の高い商品は、ビデオ、ゲーメストバインダー、ゲーメストバックナンバーなどである。



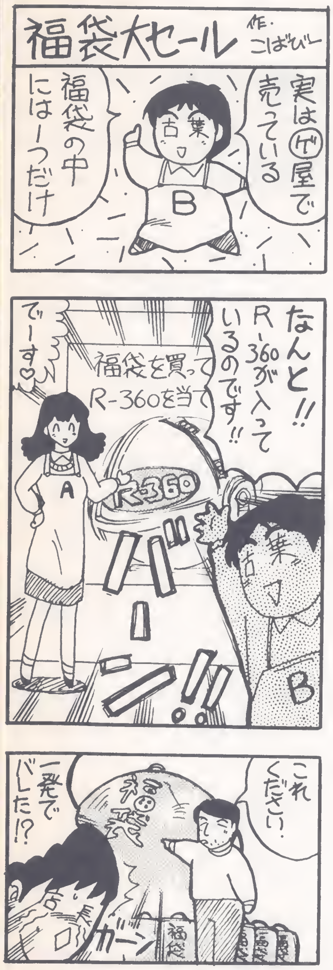
人気のCD
ダークシール

2月新作情報！

〔モスクワ17日＝古葉美一〕

えー、ただ今入った情報によりますと、2月21日に「サイトロンビデオゲームミュージック年鑑（4500円）」と「シャドーブレイン（2500円）」が発売されるというニュースは確実である。

「みつめていいよ第2号」も絶賛発売中とのこと。



2月イベントお知らせ板

●'90年ゲーメスト大賞「ファイナルファイト」受賞記念カプコン大セール!!

◆2月1日〜2月11日

カプコンの商品を大々的に集合させて、ゲーメスト大賞受賞記念セール開始だ！カプコン商品をお買い上げの皆さんにカプコンから、スーパーファミコンソフト「ファイナルファイト」5本、開発者色紙、ポスター、生写真、ステッカー等たっくさん当たるすごいセール！㋘屋でしかできない!!

◆2月9日（土）14時〜18時

この日、カプコンのマドンナ、チエ・モリタ、ガズエ・ヒトミ等が㋘屋に乱入してくる。プレゼントを山ほど背おったカプコン美女2人だ!!

㋘屋はモリタらに占領され、店長CCも、ちゃら子もコバBも、張りつけになる可能性あり…。

オーイ、みんな、助けに来てくれいー。

来店した君には、たちまちキックの嵐が降りそそぐ。山のようなカプコングッズがまき散らされる。

カプコンファンの君ならじっとしてはいられない。

惨劇の時はたぶん日本時間の午後1時からとなろう。惨劇は延々と続くはずだ。学校が終わってもまだ間に合う!!

●バレンタイン大セール

◆2月10日〜2月14日

さしあたってチョコをもらえるあてのない君はもちろん、もらえてもギリチョコという君も…そんな境遇のヒトは全員㋘屋へ集合だ。

ミス㋘屋のちゃら子ちゃんをはじめ、心からのおもてなしをいたすはず。

オトコならやってみろ！じゃなくて、期待して来てちょ。素敵なプレゼントが待ってる。

●AOUショー前後祭

◆2月23日〜2月28日

ゲーメストはAOUショーに今回も出展しグッズを即売するので、それを記念して特典つきセールだ。

まず前夜祭ではAOUショーの入場券をスタンプ20個たまった人にプレゼント。ショーの後では、当日会場へ行けなかった人向けに貴重なおみやげを抽選で20名の人にプレゼント。

たくさんのご意見ありがとっ!!
526通も知恵のかたまり(?)が集まった!!

12月号でお願いした「君のアイデアをサービスしてほしい」にすばらしい回答がどっさりと寄せられました。

お店の愛称のほうは神奈川県の森川利雄君の「㋘屋」に決定。ありがとうございました。

☆㋘屋特製記念テレカ当選者

（神奈川県）	森川利雄君	（東京都）	稲村弘幸君
（北海道）	山田一雄君	（神奈川県）	橘川栄一君
（宮城県）	吉田正浩君	（神奈川県）	斉藤匡史君
（茨城県）	室生　盛君	（大阪府）	髭　隆行君
（茨城県）	伊藤正雄君	（島根県）	深津紀富君
（茨城県）	小林浩安君	（島根県）	森田久仁彦君
（茨城県）	野口　浩君	（香川県）	吉井昭洋君
（東京都）	高江洲咲子さん	（熊本県）	井田卓也君
（東京都）	本田貴志君	（熊本県）	巣山智之君
（東京都）	大井　正君	（沖縄県）	高良周作君

―― 頑張ったぜコーナー㋘屋版 ――

今日は。店員Aのちゃら子です。ビデオやCDをご希望の皆さん、㋘屋にお任せあれ！何でも揃いますよ。

さて、2月といえばチョコレート♡㋘屋ではステキなプレゼントを用意してお待ちしております。絶対来てね！

（A・ちゃら子はがあ）



どもっス。店員Bの古葉美一郎です。ボクが店員の日なら、店員A子さんの時だと買いづらい「うひビデオ」が躊躇なしに買えるぞ（笑）。気軽に話しかけてちょ――だい。

（B・古葉美一郎）



天下一ゲーマーの店
㋘屋
Super Gamer's Market MARU-GE-YA

〒101 東京都千代田区内神田1−15−12 一政（いちまさ）ビル2F
●営業時間12:00〜19:00●月曜定休●TEL・FAX03-3293-9325

ゲームランダムインフォメーション

あの、サイバードームに会えるぞ!!

セガの超ハイテクスペース

〝カーニバル〟オープン

12月17日にオープンした東京ドームの「BIG EGGプラザ」の1階、後楽園ゆうえんち内に現れた、「カーニバル」。これは何かというと、250坪もの壮大なスペースの屋内遊園地であるのだ。そこにはR-360、CCDカート、そしてついに登場、のサイバードームがあるぞ。

えっ、アーケードゲームは？当然ありまんがな。

カプコン

ゲーメスト大賞受賞でカプコン・辻本社長からメッセージ

超人気ゲーム、ファイナルファイトで、読者が選ぶ'90年ゲーメスト大賞を射とめたカプコンの辻本社長より、ゲーメストを通じ読者の皆様へのメッセージが届きましたのでお伝えします。

――先日は大賞ほか4部門もの名誉ある賞をいただき、誠にありがたく篤く御礼申し上げます。弊社はとりわけビデオゲームソフトの開発を社業の大きな柱としておりますだけに、今回の受賞は限りない激励と受けとめ一同、気を引き締め、なお一層の精進を続ける所存でございます。

なお賞金につきましては関係一同と相談いたしました結果、福祉施設に寄附させていただくのが一番有効な使途と考えております。まずはご報告かたがた、受賞のお礼を申し上げます。

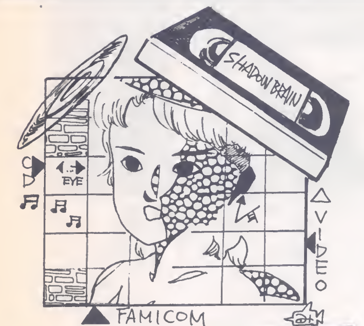
㈱カプコン　社長　辻本憲三

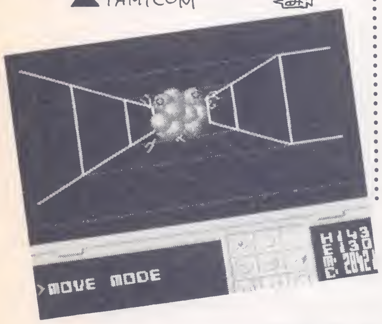
★一層のカプコン・パワーを期待したいですネ。すばらしいゲームを待ってます。

VGMで'90年をふりかえろう!

「サイトロン　ビデオゲームミュージック年鑑1990」が出るぞ!!

1990年をにぎわせたVGMを第4回ゲーメスト大賞ベストVGM賞のチャートに沿って味わえるなんて、うれしいじゃあーりませんか。オリジナルバージョンはもちろん、アレンジバージョンはスルメのように味わえることうけあいだーし、しかも3枚組というボリュームだぞ。どうだ、ビビッたか!　おぼえとけよ、2月21日発売だな。





サイトロンの野望!!

SHADOW BRAIN

プロジェクトとは？

急速に進歩するコンピューター技術、デジタル技術はエンターテインメントの分野にも新しい世界を開きつつある。

そこで、数多くの名作「ゲーム・ミュージック」「ゲーム・ビデオ」の名作を世に知らしめたサイトロンがまた新しい挑戦に取り組んだ。

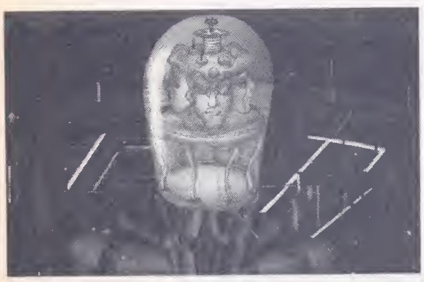
「SHADOW BRAIN」

それは「ヴァーチャル・リアリティ」「ヴァーチャル・ワールド」（仮想現実・仮想世界）が主要なテーマになっている。ファミコンROMカセットとビデオ・カセットで一体型商品となって売り出されるのだが、ストーリーをかいつまんで紹介しよう。

1990年、どこにでもいそうなコンピューター少年ジュンの父がどこかに消えてしまった。ジュンはその後父が消えたのは自らの研究の実験台になったことを知る。そして自分も後を追うことを決意して、研究室のカプセルに乗り込んだ。そして……。

ゲームのほうは3D画面のロールプレイングになっている。そしてそれぞれのシーンに対応したゲームミュージックを別売のCDで楽しめるのだが、これがすごい!　シンセサイザーの最高峰の「シンクラヴィア」とマイケルジャクソン「BAD」のキーボーディストのクリス・カレルによる「ヴァーチャル・オーディオ・システム」による驚異の立体音響なのだ。これにより、迫真のゲームプレイが楽しめるぞ。

CDが2月21日に先行発売され、ビデオとファミコンが3月21日の発売だ。





何やらすさまじいぞ。

塩いるかのわくわく3Dランドセル

再び読者サービス用キーホルダーコンテストだ。

●ドラゴンレーザー、ハガー、コーディー、ビビル人、新・旧竜子登場キャラ（個人名）の中から1～3位を選んで、このコーナーまで送ってください。ゴーレム、バロネコに続く3番目のキーホルダーを製作いたします。選んでくれた人の中から5名様にゴーレムキーホルダーを、20名様にミキ丸ステッカーを差し上げます。また1位を選んでくれた人全員に完成したキーホルダーをお送りいたします。反響が大きければ立体物を、正式に版権とって販売することもあり得ますから、どんどん参加してね。（反響次第）

●送り先は　編集部内　塩いるかの3Dコンテスト係まで、住所、氏名、1～3位を忘れずに書いてね。

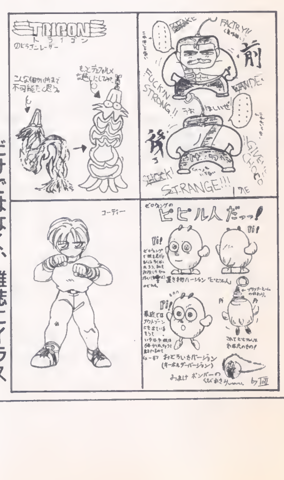
●締め切りは、3月20日。よろしくね。



■今回は私、塩原が担当いたします。掲載されている葉書は僕といるか氏で、前回の条件を考えて厳選したものです。復活した"竜子"のキャラも同時にエントリーしますので、女の子系大好きの人も次回のプレゼントキーホルダーを選んでくださいね。（スライム女？）

■今までのようなプレゼント用のごまい（方言が…）ものだけではなく、雑誌にイラストがあり、マンガがあるように模型があっていいのでは？という観点から形状、ジャンルの制限なく、こんな物が立体で見たい!というお手紙待ってます。模型誌ではゲームキャラを扱わなさすぎるぞーということでゲーム誌のこのコーナーで、やるっきゃない!一緒に盛り上げようよ。

（落ちた後のことを考えている奴は絶対落ちる!背水の陣を敷け!がんばれ受験生!塩原）



めざせハイスコア!!

遅ればせながら新年明けましておめでとうございます。今年も色々なゲームが出てくるでしょうが、清く明るく楽しいハイスコア競争をしましょう。(←なんだこれ、担当)

弘前ハイローザスペースランド ☆=16

青森県弘前市土手町15 ☎(0172)33-6584

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	トンマ	594,400	除夜の鐘轟く冬の日♡ 懋の郵便配達人MOU	ALL、ノーマル これからガス集金
2	サイバーリップ	406,500	私と愛のマチョマチョしま しょ♡♡♡細吉Ⓒ	ALL、ノーマル オマーンしましょ
3	スカイスマッシャー	2,736,640	アナルSEXオンリー 早漏で候。OTL-Y²	(連)3周目ノーマル 元旦はレイプ日和
4	ドラゴンセイバー	1,146,930	S.MPLAYもOK♡ 鶴八田-DONKEY	(連)曲変更ボタン付 奈緒ちゃんHね♡
5	パンクショット	110	中山忍亜細亜大学合 格記念♡LAPおやぢⒸ	ALL、ノーマル オレも来年行くぜ
6	倉庫番デラックス	6,562,080	98サウンドボード付 ソフトはHオンリー♡	4-D、ノーマル ドラナイIIだよ♡
7	パイプドリーム(A)	2,849,180	中嶋美智代牧瀬里穂高橋 由美子西野妙子寺尾友美	ALL2人設定 ルン²はズル
8	パイプドリーム(B)	2,061,070	松○さんと仲々良い 雰囲気の○×さん♡	ALL2人設定 ×本さんに幸あれ
9	パイプドリーム(C)	3,130,280	祝♡インポテンツ全快記念 ♡僕勃起してる♡	ALL2人設定 富士山麓鸚鵡啼く
10	S.T.U.N.ランナー	239,360	$\int_a^b B^2dx \int_a^b R^2dx \geq$ $\{\int_a^b BRdx\}^2$ ♡積文	1〜8、ノーマル 駱駝の憂鬱な舞踏

ハイテクセガ青森&新町 ☆=4

青森県青森市新町1-8-10 ☎(0177)34-3737

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	雷電(連)	10,000,000+α	海原流産、山犯し 郎とクリだよう子の	3-7 ノーマル 「美味しん棒」
2	サンダーフォースAC (連)	2,337,930	E-SWAT'S ATTⒸ	ノーマル クリア
3	マジックソード (ゼニデインボタン付)	11,193,877	E-SWAT'S ATTⒸ	ノーマル クリア
4	ギャルズパニック	778,500	ゲーセンで調教する男! それがあたたち♡	クリア 恥ずかしい が犯る
5	オーライル	6,638,340	あたたちーくそゲー連続 入荷は頼むから犯メテ!	ノーマル クリア G.F犯る
6	GPライダー	46"18	レイトンのわんぱく トム・ソーヤ	GOAL A.T POINT105
7	U.S.ネイビー(連)	2,331,910	DGRS-T、U(う) HS高崎へ行くのべ	ノーマル クリア 2月
8	倉庫番デラックス	3,010,560	SSB、MAYAMI コンクラが超ライバル	ノーマル 28面 1Aスタート
9	コラムスII	31,272	仙台へとぶのだ MAJ.Tだよ	JEWELS947 R-8
10	G-LOC(上級)	2'21"6	Ⓦアースシェイカー本 品切れに泣くGY週末	ノーマルクリア は西池袋ロサ集合

プレイシティキャロット八戸店 ☆=3

青森県八戸市六日町33 ☎(0178)44-4645

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンセイバー	537,580	かくれ中総ももファン OAG²-めーしゃ(妖)	ALL残0 おはってる
2	パンクショット	108	かくれ猫島礼ファン OAG²-めーしゃ(妖)	ALL 右腕切断された
3	MJ-12	921,880	かくれ狼太郎ファン 農業ゲーマーINZ	ALL 切ったのは弘前
4	マジックソード	10,092,033	かくれ篠原哲生ファン OAG²-めーしゃ(妖)	ALL 事故ネタとられる
5	ジョイジョイキッド	98,300	かくれ有村しのぶフ ァン KMK-PAL♨	3-10閉店終了 温泉の効果アリ
6	リーグボーリング	231	かくれR-KIDファン 茶店長なかすくん	スコア てんちょパワー
7	U.S.ネイビー	2,602,530	かくれ法田恵ファン OAG²-ORE(天)	ALL 三沢もおわりか?
8	スカイスマッシャー	2,041,000	かくれMEEファン OAG²-めーしゃ(妖)	2-6 超ねむいよ
9	宇宙戦艦ゴモラ	559,600	かくれ真空間ファン OAG²-めーしゃ(妖)	読んでる雑誌がば れてしまう
10	パウンドフォーパウンド	スコア募集中	1月6日弘前で何かがお こる。まて次号	すでに弘前にはまけ ている

ゲームコーナーロム ☆=2

宮城県仙台市太白区向山2-2-17 ☎(022)262-9065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンセイバー(1P)	1,306,600	Y.S.	ノーマル END ハート×7
2	パンクショット(1P)	100	TROPICAL -CAT	ノーマル ALL
3	MJ-12(1P)	756,710	マルコ ロッシ (金原、気合!)	ノーマル ALL
4	U.S.ネイビー(1P)	2,464,120	TROPICAL -CAT	ノーマル P×8 ALL F/A-18
5	パウンドフォーパウンド	86,581,000	マルコ ロッシ (金原、みんな元気だ)	ノーマル 4人目2R
6	オーライル	750,840	あぶそ 2日でここまで	ノーマル 16面ボス
7	宇宙戦艦ゴモラ	1,148,720	AGFまきしまむ	イージー 9面
8	マジックソード	12,009,472	あぶそ	イージー(ランク3) ALL 体力10
9	雷電(1P)	4,306,950	Y.S.	5機ノーマル 2-5
10	琉球	275,810	AGS	ノーマル 12面

ゲームランドキンコンカン ☆=5

宮城県仙台市土樋45-3 ☎(022)268-9498

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンセイバー (ノーマル・3匹(連)なし)	1,347,030	思い当たるのファン まお(わ)	ALL 残×4
2	ニモ (ノーマル・2人)	1,597,500	あぶそぅぶ(べ)	ALL 残0
3	ピットファイター (ノーマル)	申請者なし		
4	倉庫番デラックス	全55面クリア	あぶそぅぶ(べ) まお(わ) 2名	
5	U.S.ネイビー (ノーマル・(連)なし)	2,599,860	あぶそぅぶ(べ)	ALL P.B×8
6	T.M.N.T. (ノーマル・3人(技)有)	865	クソゲーの天才 タコスケ 2名	ドナテルロテーブル ALL・ノーミス
7	パイプドリーム (ノーマル・2人Aコース)	3,964,620	TŌMMY	ALL ノーミス
8	パイプドリーム (ノーマル・2人Cコース)	5,018,000	LOG	ALL ノーミス
9	パロディウスだ! (ノーマル・3機(連)なし)	1,503,000	ヴァリス友の会(長) やら	ビックバイパー 2-3
10	パロディウスだ! (ノーマル・3機(連)なし)	1,426,100	Tōmmy	ツインビー 2-3

NTK2店合同 ☆=17

北海道恵庭市本町113 ☎(0123)33-2271

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンセイバー	244,200	T☆SIGE	7面
2	サンダーフォースAC	2,278,980	KAN 恵中のボス!!	1コインALL
3	パンクショット	118	K.I	1コインALL
4	パウンドフォーパウンド	206,241,000	JAF-あっちゃんY.O	ハードパンチャー6 人目
5	MJ-12	499,520	KYA 珍しくプラス!!!!	10-1
6	GPライダー	45"00	JAF-MYM-エリリン	マニュアル 105ポイント
7	GPライダー	45"94	TZK-T.T	オートマチック 105ポイント
8	ジョイジョイキッド	140,000	C.S(TOM)	4-9
9	パイプドリーム(1P)	3,939,540	[た] 印 良 品(釧) (拓ちゃん)	AコースALL
10	スペースガン	888,170	RVF/MIO	1コインALL

ゲームプラザヴィクトリア ☆=7

北海道札幌市南区澄川4条3丁目 ☎(011)813-6025

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パンクショット	108	DAD	ALL
2	ドラゴンセイバー (ニューバージョン)(連)	1,119,360	ATSUSHI	ALL 残3
3	スーパーパン (ツアーモード)	7,281,890	そうかだいこ〜ん	ALL 残2
4	スーパーパン (パニックモード)	1,581,850	パルサーGTI-Rがほし い![つ]	Level99クリア 2ミス
5	MJ-12 (2Pバージョン)(連)	941,330	ATSUSHI	ALL ノーミス
6	U.S.ネイビー (F/A-18)(連)	2,513,900	HU-DOGE-SCI	ALL パーフェクト×8
7	ギャルズパニック	967,300	F.Dumplings	ALL 残4
8	ニモ	1,233,700	Hozaky-Y・F	ALL
9	マジックソード (ゼニデボタン付)	12,494,556	HU-DOGE-SCI	ALL
10	雷電 (2P側)(連)	4,872,770	HU-DOGE-SCI	2-7

札幌そごう内ナムコランド ☆=5

北海道札幌市中央区北5条西2-1札幌そごう内 ☎(011)213-2565

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ピットファイター	349,480	マクロス	1コイン MATCH 8
2	ドラゴンセイバー (連)なし	713,570 280,170	ふくなが てつや 札学大の西脇だ!	1P側 ALL 2P側 9面
3	ダブルドラゴン3	S-2	やっちょ	1コイン だれか出して
4	倉庫番デラックス	53,601,970	POP	1コイン ALL
5	U.S.ネイビー(連)なし	2,413,250	α.Cad'mus-MASAKI	F/A-18 ALL、P×8
6	クイズH.Q.	81,500	吉田真里子 ファンクラブ	1コイン クリア
7	ムーンウォーカー	283,890	α.Cad'mus一殿下	1コイン ALL残×1
8	マジックソード	11,448,792	HU-DOGE-SCI	1コイン ALL
9	雷電	1,844,890	BREM-三影だ!	1コイン 1-7
10	トライゴン	689,750	α.Cad'mus-Mai	1コイン 8面

ファミリーランドピノキオ ☆=1

北海道札幌市北区北35条西10丁目 ☎(011)737-9215

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	琉球	231,190	XYZ-T.O	13面
2	パイプドリーム	496,970	MMM.Jr	A-13
3	パイプドリーム	204,250	WEST1653 ダ・サイダー	B-10
4	パイプドリーム	2,536,910	α-Cad'mus-岡原朝希	C-12
5	G.P.ライダー	0'48"14	ゆきちゃん	91pts
6	サンダーフォースAC	2,326,510	WEST1653 ダ・サイダー	ALL
7	ドラゴンセイバー	299,010	WEST1653 ダ・サイダー	9面
8	パンクショット	108	WEST1653 ダ・サイダー	ALL
9	ファイナルラップ2	2'20"08	魚住 宏敬	USA
10	ファイナルラップ2	2'20"88	いつだってカウンターステ ア中山真吾Pro	ITALY

プレイシティキャロット旭川店 ☆=14

北海道旭川市三条通15丁目左1号銀座センタービル2F ☎(0166)23-3245

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンセイバー	1,331,290	ARIS	ニューバージョン 1コインオール
2	倉庫番デラックス	52,104,570	REM	1コインオール ノーマル
3	パンクショット	106	ファイナルラップ大会 優勝のたけゾー	1コインオール ノ ーマル
4	ギャルズパニック	452,700	HEⒸ	1コインオール ノーマル
5	マジックソード	9,773,453	GAIA-NE-LEVIN- M.W	1コインオール 僧侶つかい
6	U.S.ネイビー	2,336,220	PGP-UAAA	1コインオール ノーマルA-6
7	パウンドフォーパウンド	371,166,000	たけぞー	1コインハードパンチャー 8人目 ノーマル
8	コラムス	52,431,468	すとれっち	L-295 J-9999
9	MJ-12	331,970	AAA	1コイン R-7 ノーマル
10	ピストル大名の冒険	115,400	PPPIA	ノーマル

アミューズメントハウスタックル☆V ☆=2

北海道標津郡中標津町東4条南1丁目 ☎(01537)3-2826

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンセイバー (旧バージョン)	188,890	HALF-ELF と・も・や♡♡	3匹設定 6面 内蔵(連)
2	ミズバク大冒険	209,590	美悠-MIU	ノーマル3匹設定 7-α
3	1941	10,460,800	PAT-ゴータ弱いよ エイちゃん元気?	ノーマルゲージ3ALL 外付(連)
4	ボナンザブラザーズ	625,900	RIC-SACK	ノーマル3人設定 ALL
5	クルードバスター	1,503,800	TBT西本英樹・今は3設 になったので引退	ノーマル2人設定 ALL総額5万円
6	ヴォルフィード	9,999,990	MIU-美悠	ノーマル3機設定 ALL カンスト
7	アサルト (旧バージョン)	723,500	TBT-西本英樹・II 買わせていただきます	ノーマル5機設定 ALL Hホン付
8	アイレムエアデュエル	209,600	RIC-SACK	ノーマル3機設定 4面
9	グラディウスIII	734,350	HALF-ELF と・も・や!!	ノーマル5機設定 10面ミニクラブ
10	サンダーフォースAC	101,000	TBT-西本英樹 今日入荷やってね!!	ノーマル設定 テストプレイ

ゲームポイントフリーウェイ手稲店 ☆=2

北海道札幌市手稲区富丘2条2丁目2-12 ☎(011)694〜4129

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パウンドフォーパウンド	301,133,000	BMT-つかP	ノーマル 1コイン8面
2	パンクショット(1P)	110	前川.J	ノーマル 1コインALL
3	パンクショット(2P)	1P 60 2P 32	1P 前川 J 2P NGM-びん	ノーマル 1コインALL
4	ドラゴンセイバー	249,700	BMT-プリティつかP	ライフ×2(連) 1コイン7面
5	ピットファイター	111,280	ハンタマ キレタ並びにムンコ マレタ	一番簡単なランク 1コイン5面タイ
6	ダブルドラゴン3	1コイン5面	FPS-SJr.	ノーマル
7	スーパーパン (パニックモード)	1,200,050	FPS-SJr.	ノーマル レベル24
8	GPライダー	46"21	清水 正道	D.P105 マニュアル
9	パイプドリーム	2,940,460	FPS-Y.K	イージーAコース 1コインALL
10	パイプドリーム	1,961,910	NGM-びんぼうひま あり	イージーCコース 1コインALL

㊣デパートファミリーランド ☆=6

北海道北見市二条西一丁目 ☎(0157)61-2668

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パンクショット(1P)	126	AION-MOAi- M・TAN	ALL
2	パンクショット(2P)	申請中		
3	ドラゴンセイバー	260,050	BGAC(副)CHAP	9面
4	ダブルドラゴン3	だれかやってよ。 おねがいします。		ラッシャー ありがとう!
5	パイプドリーム	申請中		
6	リーグボーリング (スコアゲーム)	236	AION-HUL- ICE-タコ	15ポンド 右ききミ スなし
7	功夫老師	58	AION-KGT.A なまら ゲバラ	ステップ 5 しんじられん。
8	パロディウスだ!	1,152,600	by「ROMAN-ROIL」 FIZ	ビックバイパー 2-3(マニュ)
9	ファイナルファイト	2,780,400	by「ROMAN-ROIL」 FIZ	コーディ 社長室
10	サンダーフォースAC	1,698,640	AION-HUL-JAN	ALLノーミスじゃあない よ。

モンテカルロ ☆=9

群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(0273)26-9919

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンセイバー	403,240	USAMI♡	1コイン
2	ニモ	1,117,800	S	1コイン ALLクリア
3	倉庫番デラックス	53,682,400	TRI-定方研一 N・T	1コイン ALLクリア
4	MJ-12	904,860	元秘密情報部員X氏	1コイン ALLクリア
5	スーパーパン	3,556,910	Y A G	1コイン3-35 ツアーモード
6	ギャルズパニック	435,900	S・S	1コイン 6-2
7	パンクショット	102ポイント	東海大ビデ研会長	1コイン 全面クリア
8	スカイスマッシャー	979,800	モンテカルロス	1コイン
9	サンダーフォースAC	2,119,100	RO	1コイン ALLクリア
10	スーパーバーガータイム	458,100	カーネルサンダース	1コイン 5-1

プレイシティキャロット二荒店 ☆=7

栃木県宇都宮市二荒町9-4渋田ビル ☎(0286)34-0611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダブルドラゴン3	ALLクリア	CPF-01-後ろ廻しげりOAC	1コインノーマル リー使用
2	ファイナルファイト	4,005,990	CPF-01-磯崎真奈新課長とその部下たち	ノーマルALL ガイ使用
3	ドラゴンセイバー（ニューバージョン）	320,490	CPF-II レビアマーガリン-OAC	ノーマル R-9ボス
4	パンクショット	124	CPF-II-B.FALCON氷	ノーマルALL
5	マジックソード	11,000,406	CPF-II-B.FALCON氷	ノーマルALL
6	スカイスマッシャー	2,732,580	CHOKU（コンタクト使用）	ノーマル 3周目3面
7	ギャルズパニック	ALLクリア		ノーマル
8	ムーンウォーカー	267,070	MAD	ノーマル R5ボス
9	ジョイジョイキッド	6-10	あれでパイプの攻略？読者をバカにするな！	ノーマル
10	パイプドリーム	仙台のLOG氏へ…北大至急当店に来たれ	関東のパイプ㊎が君をり。AコースのTommyも	待っている……。待っているぞ。

今市ゲームセンター ☆=2

栃木県今市市今市1111 ☎(0288)21-1429

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンセイバー	213,890	SGO 今市から愛をこめて…町田へ…	RD6㊘
2	コラムスII	35,128	ABY'S-MER YMCキラー	ST9 J=653
3	宇宙戦艦ゴモラ	546,820	YUKキラー MB-YMC	RD9㊘
4	U.S.ネイビー	2,469,930	MB-MER 打倒SGO	㊘ALLクリア
5	マジックソード	9,504,271	MB-MER さらばマジックソード	ALLクリア
6	雷電	4,851,140	ABY'S-MER ヨロシクCBYさん	㊘BIUE 2-5
7	空牙（シルフ）	2,207,710	MB-TEF FERさんに会いたい。	連なし 2-2
8	空牙（セイレーン）	2,481,520	YUK=BAKA 見たかSGO	連なし 2-4
9	パンクショット	116	MER MIE 2名 共同スコアー	ALLクリア
10	ギャルズパニック	1,263,400	新車が来たから町田へGO EVEⒽ	ALLクリア 1コイン

プレイシティキャロット筑波学園店 ☆=20

茨城県つくば市天久保1-5-3 ☎(0298)51-7581

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンセイバー	709,360	本当はうれしい人	ノーマル3機設ALL
2	U.S.ネイビー㊘	2,490,120	KSGな人㊮	ノーマルP×9 F-18 ALL
3	マジックソード	13,745,376	のっぽさん㊕	ノーマル ALL
4	スカイスマッシャー	3,223,550	背が低い人	ノーマル3機設 3周目
5	パンクショット	72	マスター	ノーマル ALL
6	ギャルズパニック	823,800	TOP-ARS	ノーマル3機設 ALL
7	パウンドフォーパウンド	283,108,500	TIOfrom麻布	ノーマル 7人目でDEAD
8	グラディウスII㊘（ニューバージョン4-F）	10,000,000+α	石井教詞	ノーマル 7機設 14-7で達成
9	サイバーリップ	386,600	KOMEGUNY㊮	ノーマル ALL
10	ニンジャコンバット	7,148	サイケゲーマー KOMEGUNY㊮	ノーマル ALL

ファミリーランドカーニバル ☆=2

福島県会津若松市中町3-53 ☎(0242)28-2227

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スカイスマッシャー	1,434,170	じん	2周目
2	サンダーフォースAC	2,233,920	はしくんだヨー ざまあみろ、ズルたん！	1コインALL ノーミス
3	ドラゴンセイバー	247,480	ぐりふぉん参上	7面ボス
4	パンクショット	92	ドジラセンセー！ワン！	1コインオール
5	ピットファイター	706,430	いのせ	
6	U.S.ネイビー（F-18）	2,212,080	はしくん	1コインオール
7	マジックソード	6,194,638	ぐりふぉん参上	1コインオール 初めより
8	ファイナルファイト（ハガー）	2,738,360	はしくん	6面ボス
9	ファイナルファイト（コーディー）	2,949,590	はしくん 2冠王	1コインオール
10	ファイナルファイト（ガイ）	3,114,220	やったぞ、ヤッタゾ はしくん 3冠王	1コインオール

ハイテクセガ高崎 ☆=58

群馬県高崎市中紺屋町10 ☎(0273)25-1972

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レーザーゴースト	4,479,400	ESSAY-GRF-寿亭侯	ノーマルALL（IP）㋩×4 2代目爆弾野郎
2	サンダーフォースAC㊘	2,372,240	ESSAY-GRF-てちゃく	ノーマル ノーミスALL
3	MJ-12	1,140,540	ESSAY㊙新命明	ノーマルALL 残×2 BUGなし
4	パンクショット	110	柊BUG	ノーマルALL 大先生ご来店
5	G-LOC（初級）	1'33"0	ESSAY㊙新命明	ノーマルALL 残178.3秒
6	ラインオブファイヤー	9,694,520	ESSAY㊙新命明	ノーマルALL（IP）㋩×5 初代爆弾野郎
7	T.M.N.T.（レオナルド）	909	CSD-NEU	ノーマルALL 残×0 テーブル
8	T.M.N.T.（ミケランジェロ）	904	柊BUG	ノーマルALL 残×0 テーブル
9	T.M.N.T.（ドナテルロ）	916	CSD-DAR	ノーマルALL 残×0 テーブル
10	T.M.N.T.（ラファエル）	902	CSD-NEU	ノーマルALL 残×0 テーブル

ハイテクセガ桐生&太田合同集計 ☆=4

群馬県桐生市末広町5-19 ☎(0277)22-9484

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンセイバー	812,860	なぞのゲーマー	LIFE4機 ノーマル
2	U.S.ネイビー	2,494,260	ETE公	1コイン ハード㊘
3	ファイナルファイト	2,837,070	NAL	1コイン ノーマル㊘
4	MJ-12	632,550	まだまだ	ノーマル
5	スカイスマッシャー	419,470	KEN	ノーマル
6	倉庫番デラックス	15,779,430	㊩DIN-PAN	LIFE3機 26/55
7	GPライダー	45"74	PCB	1PLAY ノーマル
8	サンダーフォースAC	2,382,500	FREE WELL-谷村有美&NAT³	ノーマル3機設定 ノーミス残11
9	オーライル	6,716,660	???	1コインALL ノーマル
10	ロストワールド	5,364,700	Y・S	1コインALL ノーマル

ジャックアンドベティ ☆=10

群馬県太田市東本町18-13 ☎(0276)22-1136

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ニモ	1,803,600	Rin-RUSSEL1-OAC	ALLあと3万
2	スカイスマッシャー	1,518,550	ETE公	2周目
3	パンクショット	112	ETE公	ALL
4	サンダーフォースAC	1,410,420	S.NO36+OAC	クリア
5	スーパーバーガータイム	153,600	㊮はサルスコア	3-1
6	スーパーパン（ツアーモード）	6,627,220	KFT-K・S	ALL
7	パイプドリーム	3,237,050	MIY-OAC	ALL
8	宇宙戦艦ゴモラ	546,300	ゴモラ専用ゲーマー㊚3	9面
9	ドラゴンセイバー	312,350	香津美リキュール REM-OAC	最終面
10	ファイナルファイト（ハガー）	3,572,750	YAS-OAC	ALL

プレイランドファンタジア&バレンシア

秋田県本荘市出戸町岩渕下103ファミリーデパート内 ☎(0184)24-5278

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スカイスマッシャー（1P）	1,103,290	CBX	ノーマル 6面ボス
2	ピストル大名の冒険	422,600	羅	ノーマルALL スピード3つ
3	トライゴン（1P）	1,798,250	ギャラクシーいけだ!!	ノーマル 2-9 連射なし
4	TATSUJIN	20,529,820	DDT	ベリーハード 14周目1面
5	パンクショット（1P）	118	㋚TM	ノーマルALL限界
6	アウトラン	4'39"18	うんも一OUT㊎しい㋜（たまにSTL）	ノーマル23才 残44.6sec
7	U.S.ネイビー	2,199,840	桜島燃太郎	ALL P×2 ホーネット使用
8	ドラゴンセイバー（1P）	289,670	ELF大好き少年	ノーマル エリア9
9	マジックソード（1P）	13,194,748	GOIN	ノーマル1コイン ビギニングALL
10	T.M.N.T.（1P）	600	NORI（A）KEY'S	ノーマルALL ラファエル使用

ゲームブティックジャック&ベティ ☆=13

山形県米沢市中央1-14-12セントラルビル1F ☎(0238)21-1864

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンセイバー	904,170	FHERISTAS-GIN	1コインクリア イージー 残6機
2	倉庫番デラックス	53,591,130	FHERISTAS-GIN	ノーマル1コインALLクリア
3	サンダーフォースAC（㊘つき）	2,295,010	KOC-ZZZ-MIKA	ノーミスクリア イージー3機設定
4	ニモ	1,116,000	永井	1コインクリア イージー3人設定
5	コラムスII	92,131	グレーターなまらmkII	16面クリア イージーランク
6	ギャルズパニック	436,000	いたぺーQIXほぉう㋫	ALL100% クリア、イージー
7	マジックソード	11,921,257	ファミリーランドカーニバル No.839	ノーマル、クリア ゼニデボタン付
8	ファイナルファイト	3,281,530	YAS	コーディークリア イージー エブリ
9	ワールドカップ'90	全7面クリア	佐藤篤史	1コイン
10	パイプドリーム	4,139,900	SPREAM-BOMB	C-クリア 2人設定

ハイテクセガ山形店 ☆=9

山形県山形市七日町2-1-8 ☎(0236)23-0080

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サンダーフォースAC㊘	2,326,440	NOP"NNN"MID	1コイン全面クリア ノーマル残11
2	ファイナルラップ2（USA）	2'18"63	RMC-SHO	1人プレイ ノーマル設定
3	ファイナルラップ2（JAPAN）	2'26"98	T.YOKO	1人プレイ ノーマル設定
4	GPライダー（マニュアル）	105	多数のみなさん	1人プレイ ノーマル設定
5	GPライダー（オートマ）	105	GRT-もちょき会長	1人プレイ ベスト 46"14
6	ファイナルファイト（ガイ）㊘	3,207,550	NAL	1コイン全面クリア エブリー設定
7	ファイナルファイト（コーディー）㊘	2,901,040	ゴキブリ君1号㋲	1コイン全面クリア エブリー設定
8	琉球	233,820	GONZO.A	1コイン12面 イージー設定
9	スーパーフォーミュラー（チャンピオンシップ）	5'36"397	TAU	レバー 1コイン全面クリアノーマル
10				

COUGAR（鶴岡・新庄・米沢） ☆=1

山形県山形市飯田5-5-14 ☎(0236)41-6693

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マジックソード	12,138,667	ミラー貝入㋗	1コインクリアー（鶴岡）
2	空牙	1,062,080	化粧師 小三馬㋗	5面ボス バルキュリア
3	アウトゾーン	3,936,950	ミラー貝入㋗	3-6 AREA282%
4	雷電	2,286,860	バターしょうゆ命㊦	2P側使用 8面ボス
5	T.M.N.T.	676	BRACK-MAN	クリアー ラファエル使用
6	U.S.ネイビー	2,244,920	ミラー貝入㋗	1コインALL 連なし A-6E
7	ドラゴンセイバー	260,950	ミラー貝入㋗	1コイン 9面
8	チキチキボーイズ	1,829,430	OZA㊦㊍	1コイン クリア
9	パロディウスだ！	1,123,900	ミラー貝入㋗	2-3 タコ
10	パロディウスだ！	1,211,300	BCG	2-3 ツインビー

ハイスコア通信 ―お店から―

○弘前ハイローザスペースランド（青森）

謎の記号の禁止は当店に対する邪悪な挑戦としか思えません。（某理人）

担当（解説）ハイスコア欄に記入の際に使う文字に妙な記号を使う場合が多かったので禁止事項を作ったもの。けど、漢数字とゲーム名のひらがな化は見にくいため訂正させていただきました。

○ハイテクノーベル&タロー（東京）

今月からジョイランドタローと合同集計になりました。

○池袋プレイランドラスベガス（東京）

パソコン通信ホスト局″VEGASネット″開局しました。2400bps、MNP5、TEL03-3590-2664。2回線で24時間運営しています。

○荏原ゲームコーナー（東京）

荏原爆走族を結成しました。土曜の夜は首都高、環状線で熱いバトルを展開しています。品川ナンバーの白いマークIIをみつけたらパッシングよろしく！バトルだ!!

○ダイエーレジャーランド八木（奈良）

ハイスコアコーナー初参加のDLL八木店です。ゲームも店員も多少OLDですが…。どうぞよろしく。

○ハイテクセガ表町（岡山）

人面犬友の会は平成2年と共に終わりました。これは（このサークル？）単なる冗談なので全国ハイスコアラーのみなさんおさわがせしました。チャンチャン。byくそバイトのおおさわ

キャッスル& YOU² ☆=149

東京都町田市原町田6-10-10 ☎(0427)28-8693(プレジャーキャッスル)

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ピットファイター (1P)	1,885,120	和幸新宿組組長! SSC-MYR	1CALL、TY使用 ノーマル設定
2	MJ-12 (1P・連付)	1,153,880	オレの牛をかえせ!! EXL-AFC-T'	ALL、残0,2Pver ノーマル3機設定
3	シスコヒート (1P)	12'00"4	幽霊常連5時まで男EXL-RVS-NBG	ALL、大型車使用 ノーマル設定
4	サプライズアタック	1,311,660	皆様 FUCKYOU! EXL-RVS-GUN	ALL、残1 ノーマル3人設定
5	パラメデス (1P)	2,136,680	トイレのため中止!! EXL-SSC-VAP	LV=99、SD=3 ノーマル設定
6	キャッスルオブドラゴン	3,729,590	瀬戸際パワー!EXL -CYRTIS-CBY	ALL、残0 ノーマル3人設定
7	デンジャラスシード (連付)	4,230,000	グッバイテ゛ンシEXL -RVS-POKEN	ALL、S×12、B×4 ノーマル設定
8	デンジャラスシード (フルオート)	4,196,950	まだ余裕EXL-CYRTIS-NORI(も)	ALL、S×12、B×4 ノーマル設定
9	キャメルトライ (エキスパート・スコア)	9,489,460	TYRANT-キャメ(研)-MAC(夫)	ALL、ドクター使用 ノーマル設定
10	キャメルトライ (エキスパート・タイム)	0'50"5	謎の背広ゲーマー!!EXL -MB-FER夫	ALL、黒玉使用 ノーマル設定

カジノカーニバル ☆=12

東京都立川市柴崎町3-2-16 ☎(0425)22-2909

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンセイバー	1,319,360	KTP-II	ALL ノーマル
2	サンダーフォースAC	2,161,300	KTP-II	ALL ノーマル
3	ギャルズパニック	446,200	NATURAL	ALL
4	コラムスII	36,106	NOR	NOR 8面 イージー
5	U.S.ネイビー	1,908,670	KTP & KTZ+(ケ)	ノーマル 連付
6	オーライル	6,620,680	俺はケチダ!!!!	ALL
7	リーグボーリング	248	石川君	ネオジオ
8	GPライダー	45"29	386-SX 486-LSC	1人用MT
9	GPライダー	47"87	X-6840HHD	2人用AT
10	スカイスマッシャー	927,150	俺以上のケチはいない	連付き

ゲームセンターコパIII ☆=25

神奈川県秦野市南矢名62-42 ☎(0463)78-0610

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パンクショット	122	ザ・仕事化成功! ジャーマンかまし!	ALL 工事出荷設定
2	リーグボーリング (スコアゲーム)	278	C.SILVER - KNIGHT 久遠寺右京	ボール=8 ノーマル設定
3	リーグボーリング (フラッシュ)	2,700	C.SILVER - KNIGHT 久遠寺右京	ボール=9 ノーマル設定
4	リーグボーリング (ストライク90)	819	プレッシャーに弱い男N.ARC-ZAP	ボール=9 ノーマル設定
5	ドラゴンセイバー (1P・ノーマル設定)	252,670	ひもぱん! (スチャラカ社員)	ステージ9 旧バージョン
6	MJ-12	1,132,230	秦野筐体爆はーズ! N.ARC-IZA(牛)	ALLノーマル設定 1P(2P設定)
7	倉庫番デラックス	53,599,730	1歩10円で稼ぎ! RAG.T-TEM	ALLノーマル設定 ベストステップ×55
8	サイバーリップ (1P・ノーマル設定)	438,000	限界突入記念! N.ARC-IZA(T)	ALL残×0 DANGER×4
9	バルーンブラザーズ	4,301,370	安心していて死ぬ男!RAG.T-TEM	ライン1577 ノーマル設定
10	マジックソード (1P)	12,961,609	ダークシール三兄弟(弟) 大肉イワ!かまし	ALLノーマル設定 ビギニングスタート

ハイテクランドセガ大船店 ☆=3

神奈川県鎌倉市大船2-16-45 ☎(0467)43-3919

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンセイバー (1P(連)なし)	1,121,570	ECM-FISCHER	ALL 残2 ノーマル♡×3
2	サンダーフォースAC	2,333,970	ECM-FISCHER	ALL ノーミス
3	倉庫番デラックス	51,368,780	GO HOME NOTER	ALL 1コイン
4	雷電 (1P(連)付)	8,248,760	CHAT-電(研) あぁるじぃぷう	3-3 青側使用
5	マジックソード (1P)	13,930,684	ECM-ZENJI	ALL ノーマル
6	パロディウスだ! (ビックバイパー)	1,921,000	VMT-RED	2-4(連)なし ノーマル
7	パロディウスだ! (タコ)	1,422,600	SIT-M.K	2-3
8	パロディウスだ! (ツインビー)	1,345,600	CHAT-パロ(研) じーぶー	2-4
9	コラムスII	42,286	ハイテクの店長さん	10面 ノーマル J-1074
10	ホットロッド (1P)	3,493,956	UWF	1コイン

ゲームセンターUFO ☆=73

神奈川県相模原市高根1-2-4 ☎(0427)52-0606

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンセイバー	1,128,850	毎日が月曜日!血管ブチキレCAT君でし♡	1コインALL、(連)残3、これから♡
2	ニモ	1,498,000	当店きっての傾奇者? URX-BT、(服)(だ)(け)	1コインALL、残0 (連)、1ミスしてる
3	スカイスマッシャー	2,183,910	孤高の画伯! URX-さむひ	(連)、2-6
4	サンダーフォースAC	2,244,220	毎日が永久パターン! URX-SKG(幕)(張)	1コインノーミス ALL、(連)
5	パンクショット	118	130まで出る!? MAK	1コインALL、必殺技ボタン付
6	パイプドリーム (2P・Cコース)	9,103,330	URX-EXS & ARI様のお2人	1コイン(2コイン?) ALLクリア
7	ギャルズパニック	(永パ)480,900	Hゲーム御神体!! URX-SKG(メ)(ッ)(セ)	もちろん1コインALL く♡はふぅ……
8	オーライル	8,329,950	RAM	1コインALL、(連) 残数かいてない
9	スーパーフォーミュラー (ハンドル・ワールド)	5'37"658	ゲルハルト碇様	1コインALL、NONTURBO
10	U.S.クラシック (リバイバル)	-14	声が熱すぎる!! FGK-乱丸様	1コインALL、インストはんベータ♡

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆=12

東京都豊島区東池袋3-1-4サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)3983-0618

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーパン (ツアー)	4,276,310	泉川〝舞蝶〟純一	ラウンド3-39
2	スーパーパン (パニック)	924,800	泉川〝舞蝶〟純一	LEVEL28
3	シスコヒート	12'27"0	Mr.River	SCORE 454570
4	ドラゴンセイバー	1,335,090	名前がわからん	ノーマル ALL 残機×5 連無
5	MJ-12	855,780	SP NGC-ELL	ノーマル 1PプレイALL
6	雷電	4,260,710	HIP-織田	2-4連無
7	スカイスマッシャー	396,240	神戸強志	2周目ボス ノーマル 連無
8	アイレムエアデュエル	841,900	AH-GACHAPIN	STAGE12 ノーマル 連無
9	倉庫番デラックス	6,974,200	太田くんと赤坂くん	ALL BEST STEPS
10	アウトゾーン	9,999,999+α	AH-VIT	6-7で達成 ノーミス 連無

プレイランド池袋ラスベガス ☆=2

東京都豊島区西池袋1-22-4 ☎(03)3982-1817

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	MJ-12	908,290	SP、NGL-EIL	1コインALL 2P同時設定
2	コラムスII	98,736	(E)-SSC-VAP	17面J2413 ノーマル
3	雷電 ((連)有り)	7,923,690	日吉の店員さんことAKA	3-5(1UPX2) 2P側使用
4	パイプドリーム (Aコース)	3,926,280	(た)印良品(人)	A-1→ALL
5	倉庫番デラックス	36,479,550	HDO(超)(安)	1コインALL (ラウンド55)
6	パンクショット	122	(E)SSC-VAP	1コインALL
7	ドラゴンセイバー (ニューバージョン(連)有り)	1,528,320	SIM(武)	1P 1コインALL
8	ニモ	1,939,900	KOMEGUNY(魔)	1コインALL
9	サンダーフォースAC ((連)有り)	2,355,440	HDO-(1)(万)(安)	1コインALL 残11(ノーミス)
10	スーパーパン (パニックモード)	1,030,100	HMX-松本	L22

ハイテクノーベル&タロー ☆=89

東京都千代田区神田神保町2-14-4 ☎(03)3262-2823

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ニモ (1P)	2,702,100	王様の尻拭き係 EXCEL-RVS-GUN	ノーマル ALL 残=0
2	サンダーフォースAC	2,336,870	TYRANT-ひむ	ノーマル ALL ノーミス
3	ドラゴンセイバー (1P)	1,744,510	KSGな人(魔) (クソゲーな人)	ノーマル ALL ノーミス
4	オーライル	8,444,700	TYRANT-ひむ	ノーマル ALL ノーミス (連)
5	スーパーフォーミュラ(レバー・ワールドチャンピオンシップ)	5'27"639	OZZY	ノーマル ALL セナ使用(タロー)
6	キャメルトライ (ビギナー・タイム)	0'46"4	TYRANT-キャメ(研)-MAC(夫)	ノーマル黒ALL (タロー)
7	キャメルトライ (ビギナー・スコア)	1,117,490	TYRANT-キャメ(研)-MAC(夫)	ノーマル黒ALL (タロー)
8	キャメルトライ (エキスパート・タイム)	0'51"1	TYRANT-キャメ(研)-MAC(夫)	ノーマル黒ALL (タロー)
9	キャメルトライ (スペシャル・タイム)	1'01"3	TYRANT-キャメ(研)-R.K.	ノーマル黒ALL
10	MJ-12 (1P)	申請受付中	本年もよろしくお願いします。(店員一同)	ノーマル

荏原ゲームコーナー ☆=120

東京都品川区旗の台3-12-3荏原会館内 ☎(03)3781-4359

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サンダーフォースAC	2,378,770	EGC-(旅)POW (絶好調野郎)	ノーミスALL つらいぜベイベー
2	リーグボーリング	289	EGC-(元)MKZ (いぶし銀)	10連続ストライク!!キテマス
3	ドラゴンセイバー (1P)	1,528,360	EGC-(旅)POW ちかちゃんうそっぽい	ALL(2ミス) NEW VER
4	スカイスマッシャー (1P)	2,323,900	REO-SP (初代スノ研)	3周目1面で死亡入荷初日のスコア
5	パンクショット (1P)	136	EGC-神宮寺STR (超激怒!ダッセー)	ALL 3面殺すあと6点くらい?
6	スーパーパン (ツアー)	9,093,930	EXCEL-SSC-VAP (パン研)(ど)	ALL(3ミス) 残機B 150万
7	GPライダー (1PMT)	45"18	オートレース神体! OYA-G→Fマート	D.P 105 ベストは44"70
8	GPライダー (1PAT)	45"21	EGC-(元)MKZ マジカルちか→うそ?	D.P 105 アジちか欲しい?
9	スノーブラザーズ (1P)	6,645,110	JAG-ドラ博士 H.S(留)(鑑)ホモ説!?	ALL 49面終了時552万!
10	倉庫番デラックス	53,606,060	H.S氏やはりホモ!! オレの兄貴ぼしう中!!	ALLホモ 男の汗のにおいすき♡

中央プラザ大泉店 ☆=3

東京都練馬区東大泉1-35-6 ☎(03)3978-5434

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ジョイジョイキッド	257,000	TKL-たかちゃん	1コイン 6-10 ハードランク
2	スーパーパン	2,857,130	はなの下の線	3-32
3	サンダーフォースAC	2,328,280	DDD.M.K	ALLクリア ノーミス 残11
4	パンクショット	40	M.K	
5	リーグボーリング	259	まったく にったく ぼったく	
6	琉球	334,010	HIROKAZU	16面
7	コラムスII	38,567	投稿写真野郎	ROUND8
8	ムーンウォーカー	273,170	こねこ	ALLクリア
9	雷電	5,321,760	本日もケも無し	
10	スーパーバーガータイム	————	早く書いてネ!	

JOYCOM'S多賀&平店 ☆=4

茨城県日立市千石町1-6-14ACC中外レジャックビル ☎(0294)34-3260

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンセイバー (1P・(連)付き)	1,132,130	NAZO	ALL 3ミス 多賀店 ノーマル
2	パイプドリーム (1P・Cコース)	4,864,020	NAZO(逃)	ALL ノーミス 多賀店 ノーマル
3	マジックソード (1P)	10,896,769	NAZO	ALL 多賀店 ノーミス
4	ナイトストライカー (Pゾーン)	90,000,990	神保町の皆様感謝!! N.A.C.会長 あと3万	ALL PB×6 多賀店 ノーマル
5	ナイトストライカー (Sゾーン)	92,292,210	〔EXTENDED〕RAN	ALL PB×6 多賀店 ノーマル
6	ナイトストライカー (Tゾーン)	90,852,270	NAC(い)副会長	ALL PB×6 多賀店 ノーマル
7	アウトゾーン (1P)	9,999,999	YAE	570%で達成 平店 ノーマル
8	U.S.ネイビー (1P)	2,224,490	おお!!プリチー店長+FDD	ALL F-18 多賀店 ノーマル
9	宇宙戦艦ゴモラ (1P)	667,500	自腹切って薬指	9面ボス 多賀店 ノーマル
10	ストライダー飛竜	284,650	ABC	ALL 平店 ノーマル

八千代プレイランドカーニバル ☆=3

千葉県八千代市八千代台東1-6-17 ☎(0474)85-2235

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サンダーフォースAC	2,171,900	♡祝♡久野井銀河こと川西秀明 引退記念!	ノーマル 3機設定 ALL
2	ニモ	1,186,100	ここに通い続けたその日から邪魔してくれて	出荷時設定 2機設定 ALL
3	パイプドリーム (Aコース)	1,540,950	ありがとう。プレイ中に電源切ったことは	ノーマル 2機設定 ALL
4	ドラゴンセイバー ((連)付き)	1,721,910	一生忘れないよ。あとグラIIIの9面でも	ノーマル 3機設定 ALL
5	スーパーパン (パニックモード)	1,214,550	殺してくれたね。セガに行ったら どこ	ノーマル3機設定 L99 ALL
6	スーパーパン (ツアーモード)	2,904,920	にとばされるか楽しみにしてます。常連一同	ノーマル 3機設定3-30
7	チェイスH.Q.	27,059,380	ハテナ?の大冒険 個人申請で316万点	ノーマル コマンド使用 S.B×3ALL
8	ハングオン	38,124,520	なのに載らなかった。ゲーメスト殺すGNP	ノーマルALL 4'40"34
9	パンクショット	108	突進するのが私のスペシャルホールド!係P	ノーマル ALL
10	U.S.ネイビー	2,373,820	吉野屋でスペシャルホールド失敗! HEC	ノーマルALL(連)付 P×5 万×8

プレイランドスカイシアター ☆=14

埼玉県深谷市大字西島729-1 ☎(0485)73-8667

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンセイバー (ニューバージョン(連)なし)	1,126,140	ESSAY-NMF-MLZ(弱) (M12じゃないよ!シクシク)	ノーマル ALL 3タコ 残×3
2	スカイスマッシャー ((連)なし)	2,670,900	ESSAY-(元)ASK-ME(龍) 只今ネーム思考中!	ノーマル 3周目 3機設定
3	パイプドリーム (Aコース)	3,980,790	ESSAY-JUN(頭)(悪)(か)(ら) やっぱり独りじゃつらいよ!	ノーマル ALL パターン甘いよ…
4	パイプドリーム (Bコース)	3,612,880	ESSAY-REO-SP 限界近し…!?	ノーマル ALL 私も独りです。
5	パンクショット	132	ESSAY-JUN(腕)(悪)(か)(ら) スポーツGは苦手だよーん!	ノーマル ALL 限界は160か?
6	倉庫番デラックス	53,609,060	ESSAY-EPT(仕) 最近のナ○コは永パの嵐だ…	ノーマル ALL (ALL・ベスト)永パ未使用
7	琉球	375,050	ESSAY-EPT(仕) ALLするには運が必要!	ノーマル R-18 あと琉・球面のみ
8	ガンディーラー	ROUND51	ESSAY-GUN(研)-STER(発)(狂) 女人神体(甘)	ノーマル LV=18
9	エア・インフェルノ (基礎編)	200	ESSAY-SYU(羅) このネームは去年まで…	ノーマル ALL P.B×2
10	エア・インフェルノ (救助編)	999	ESSAY-SYU(羅) よって今年からはSTER!	ノーマル ALL P.B×4

ポニー・ワールド・ザ・コング ☆=2

埼玉県所沢市緑町1-3 ☎(0429)25-1551

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	U.S.ネイビー	2,045,700	BCGモンキー古賀	ノーマル (連) F/A-18使用
2	ムスタング	1,355,200	ジョニーロットン	ノーマル 3機
3	パロディウスだ! (ビッグバイパー)	1,049,600	スピード選択の自由	ノーマル 3機 (連) 2周目5面
4	パロディウスだ! (タコ)	986,700	自機を見失なった	ノーマル 3機 (連) 2周目3面
5	パロディウスだ! (ツインビー)	1,253,600	馬場のピンゴインに集まれ	ノーマル 3機 (連) 2周目4面
6	パロディウスだ! (ペンギン)	1,064,500	VICマムシの逆襲	ノーマル 3機 (連)2周目4面
7	ファイナル・ファイト (ガイ)	3,217,070	純	ノーマル 2人 (連) 最終面
8	ファイナル・ファイト (コーディー)	3,194,810	?	ノーマル 2人 ALLクリア
9	ネクスト・スペース	680,000	むらお	ノーマル 3機 (連) 5面
10	エアデュエル	493,400	NORI	ノーマル 3機 R7

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆=102

東京都豊島区巣鴨1-15-1宮田ビルB1 ☎(03)3943-6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	シスコヒート (大型車)	12'19"9	MSO-10-LIE	ALL、ノーマル 471,670
2	MJ-12 (2P同時仕様)	896,290	CRS-ZAP	ALL、ノーマル 左→左→左→右
3	スーパーパン (ツアーモード)	8,205,210	桃色のセンター入試男(受験がんばってね)	ALL ノーマル
4	スーパーパン (パニックモード)	972,700	星白金あつし夫 =めし夫	LEVEL42
5	パイプドリーム (1P、Bコース)	3,140,530	OGA-KUN	ALL、ノーマル B-0スタート
6	パイプドリーム (1P、Cコース)	5,032,260	LOG	ALL、ノーマル C-1スタート
7	パイプドリーム (2P、Aコース)	3,559,890	ヨブ文彦	ALL、ノーマル A-0スタート
8	パイプドリーム (2P、Aコース)	3,632,350	PIPLEX	同上
9	倉庫番デラックス	53,401,940	MVP、NG!見てるか K.H	ALL ノーマル
10	サンダーフォースAC	2,315,170	麻P(占)(麻と書いて、あちゃと読むのさ)	ALL、ノーマル ノーミス

君こそゲーメスト！

その1

ドラゴンセイバー	(連)付き	2,123,080	HYAKU-DSK-R.W Ⓛ(殺)(コ)	個人申請タイトーイン002スタジアム(大阪)
	(連)なし	1,948,240	「世界」のスタンド使い!! VAX (ホ)(ヒ)(男)	個人申請ゲームセンターバンバン(東京)
パンクショット		138	EAST-MAX (長)(人)	個人申請ゲームセンタープレジデント(栃木)
サンダーフォースAC	(連)付き	2,381,460	和幸新宿組D.P	個人申請アトラスシティ(東京)
	(連)なし	2,363,170	みのもんた大きらい! ぱくす(床)	チャレンジャー関大前(大阪)
スカイスマッシャー		3,957,590(4周目)	INDICK-APL	個人申請サクセス香椎(福岡)
ニモ		2,774,400	やちょ	モンキーハウスメインスタジアム(福岡)
パウンドフォーパウンド	ハードパンチャー	471,795,000	BABBY	ゲームインプラザオリンピアン(福岡)
	スピードボクサー	367,907,000(8面)	(行)ちゃん	プレイシティキャロット藤塚(香川)
リーグボウリング	スコア	300	TBPYースネ夫一っ!	個人申請健康サウナ南大門ゲームコーナー(栃木)
	フラッシュ	2700	C.SILVER-KNIGHT 久遠寺右京	ゲームセンターコパIII(神奈川県)
	ストライク90	900	SPT-DRE-AHE 花火を見る男	ヤングプラザジャンボ(大阪)
マジェスティックトゥエルブ	(連)付き	1,153,880	オレの牛をかえせ!! EXL-AFC-T'	キャッスル&YOU²(東京)
	(連)なし	1,140,540	ESSAY-(秘)新命明	ハイテクセガ高崎(群馬)
ピットファイター		1,885,120	和幸新宿組組長! SSC-MYR	キャッスル&YOU²(東京)
ダブルドラゴン3		全面クリア	全国5店の皆様	
シスコヒート		12'00"4	幽霊常連5時まで男 EXL-RVS-NBG	キャッスル&YOU²(東京)
阿修羅ブラスター		9,999,900+α	TOA愛好会E.T.(龍)	個人申請JOY PLAZAコスモス(愛知)
宇宙戦艦ゴモラ		1,474,120	WZH	ビッグキャロット京都(京都)
倉庫番デラックス		全面ベストステップ	全国13店の皆様	
サイバーリップ		438,000	限界突入記念! N.ARC-IZA Ⓣ	ゲームセンターコパIII(神奈川)
ジョイジョイキッド		89面(2回目3-9)	NAC-GIAN (友)	個人申請プラザin灘(兵庫)
スーパーパン	ツアーモード	9,093,930	EXCEL-SSC-VAP(パン研)(と)	荏原ゲームコーナー(東京)
	パニックモード	11,014,250	G.M.C.えるす	モンキーハウスメインスタジアム(福岡)
パラメデス		2,222,290	トイレのため中止!! EXL-SSC-VAP	キャッスル&YOU²(東京)
ガンディーラ		ROUND54	怪帝GKKI(ア●中)	ウイルトークタイトー金沢(石川)
U.S.ネイビー	(連)付き	2,904,990	CYCLONE-HURRICANE	個人申請タイトーイン002スタジアム(大阪)
	(連)なし	2,599,860	あぶそうぶ(ぺ)	ゲームランドキンコンカン(宮城)
パイプドリーム	Aコース	4,071,930	管研UYK	ビックキャロット京都(京都)
	Bコース	3,722,530		
	Cコース	5,113,890		
サプライズアタック		1,311,660	皆様FUCK YOU! EXL-RVS-GUN	キャッスル&YOU²(東京)
バルーンブラザーズ		4,301,370	安心していて死ぬ男! RAG.T-TEM	ゲームセンターコパIII(神奈川)
ピストル大名の冒険		995,500	ゆうじ先生	ゲームプラザ(熊本)
オーライル	(連)なし	8,511,470	ACA-竹中	ゲームプラザ(熊本)
GPライダー	オートマ	44"77	MAK	ゲームプラザ(熊本)

今月のスコアは先月と同様締め切りが早まって12月27日までのものとなっています。これからは、混乱しないようにゲーメストの発売日をスコアの締め切り日とさせていただきます（2月と12月以外は30日。ただし30日が日曜日なら29日）。前置きが長くなりましたが、

今月の集計分ではニューゲームがめちゃくちゃ多いので集計もたいへん。そんな中で一番人気は、予想通りドラゴンセイバー。後付けの連射装置のほうがスコアが高いので分けて集計しましたが、実際には卵の引きが重要。いずれは末尾勝負になるでしょう。ちなみに、(連)付きが3UPノーミス、(連)なしが3UPの1ミスです。

パンクショットは2分設定のスコアです。

サンダーフォースACは(連)付き・なしで集計です。シールドを付けてダメージを受けても敵の数が少なくなるので超シビアな争いになりそう。

スカイスマッシャーも1回死ぬとランクの上限が上がる（＝難しくなる）のでこれまたノーミスゲーム。

ニモは典型的なカプコンゲーム。稼ぎの差が露骨に出ています。

パウンドフォーパウンドはキャラ別集計。やはりハードパンチャーのほうがクリア楽そうです。

タイトー小田原周辺 ☆=51

神奈川県小田原市栄町2-13-19　☎(0465)23-5455

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	T.M.N.T.(アップライト・ドナテルロ)	794	1時間立ちっぱなしSBKこれがS.T	ノーマル・ALL忠実屋鴨宮店
2	T.M.N.T.(アップライト・ラファエル)	533	トライゴン向上委員会SBKまたS.T	ノーマル・ALL忠実屋鴨宮店
3	スカイスマッシャー(ノーマル3設)	3,238,860	やだこれ!おもしろいSBKしつこいS.T	3周目ラストオレンジプラザ
4	ダライアスII(2画面・下のV)	3,193,550	つれない恋はしちゃダメね!!黄昏©MID涼	ALLノーマル(連)ウィルトーク小田原
5	ダライアスII(3画面・下のV)	3,141,220	コミケで当り本引いた男!!ZZG-PUL	ALLノーマル(連)オレンジプラザ
6	マジシャンロード(ノーマル・3設)	1コイン全面クリア	WTT-KOMI(山) 拓士元気か?(HOT談)	バミューダ以来だウィルトーク小田原
7	ムスタング(ノーマル・3設・(連))	10,000,000+α	ダークシールで葉無羅君 SBK-血祭り君	7-8にて達成ウィルトーク小田原
8	NAM-1975(完全ノーマル設定・(連))	815,200	GO!GIジョー! SBK-血祭り君	最終面ボスで死ウィルトーク小田原
9	MJ-12(2P同時Ver.ノーマル)	738,810	○○○君歯が痛くてハガーSBK-血祭り君	1コインALLウィルトーク小田原
10	ナイトストライカー(Qゾーン・ノーマル)	88,062,280	磯!テトリスやってるSBKがんばれS.T	ALL PB×6 オレンジプラザ

ニュースター ☆=1

山梨県甲府市城東2丁目10-22　☎(0552)28-8923

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	U.S.ネイビー	2,169,470	B-A-K	1コインALL F-14使用
2	コラムスII	78,105	SY.	
3	ジョイジョイキッド	60,200	AAA	ノーマル設定
4	GPライダー	45"30	SER	ALL1位
5	パロディウスだ！	930,300	S・Y	2-1 ノーマル
6	ファイナルラップII	2'27"10	S・Y	
7	ファイナルファイト	2,870,100	AAA	ノーマル
8	G-LOC	2'45"6	S・Y	1コインALL 初級
9	雷電	4,120,000	S・Y	2-4(連)なし ノーマル
10	コラムス	4,890,021	YOU!	ノーマル

西銀座ゲームプラザ ☆=1

山梨県甲府市中央1-12-43　☎(0552)32-5656

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サンダー&ライトニング	38,157,680	ANP	3-1
2	MJ-12	805,900	KEI	ALL 残×2 ノーマル設定
3	スーパーパン(パニックモード)	596,600	ムシくん	L-67
4	スーパーパン(ツアーモード)	3,081,450	C & P長田	3-33 ノーマル設定
5	コラムスII	81,841	ANP	J-1912 18面
6	マジックソード	7,272,487	TAR	1コインALL ノーマル設定
7	パロディウスだ!	1,100,400	ANP	2-2 ビックバイパー
8	ニモ	1,194,100	KEI	1コインALL ノーマル設定
9	ドラゴンセイバー	1,737,690	KEI	1コインALL 残×6 ノーミス
10	U.S.ネイビー	2,364,840		ALL パーフェクト×7

プレイシティキャロット松本店 ☆=4

長野県松本市中央1-3-7セントラルビルB1　☎(0263)35-6744

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ニモ	1,306,000	BIE	ノーマル ALL
2	スカイスマッシャー	451,480	BIE	ノーマル 1P
3	ギャルズパニック	448,100	BIE	ノーマル 6-3 おらおら～
4	ドラゴンセイバー	1,728,120	GAC-KEN	ノーマル ALL (連)
5	サンダーフォースAC	2,291,800	.Z.	ノーマル ALL
6	MJ-12(2PVer.)	621,190	.Z.	ノーマル 10 1P
7	倉庫番デラックス	21,723,070	.Z.	イージー 5-C 1コイン
8	GPライダー	46"11	Tiny-MID	ノーマル 1P D.P=105
9	U.S.ネイビー	2,482,850	NARC-U11-紫童子さまっ♡	ノーマル ALL 万引×0 (連)
10	パンクショット	120	参考記録	未確認スコア

ハイテクセガ万代店&駅前店 ☆=7

新潟県新潟市万代1-1-25ヴェルドミール万代1F　☎(025)241-6930(万代)

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	GPライダー(マニュアル)	46"21	EST-堀井	DP=105pts
2	オーライル	623,220	のんびり娘COCOA	ノーマル 1コイン15面
3	コラムス(ハード)	91,415,473	ARROW-RM(あ)	ノーマルL295 J9999
4	パンクショット	104	AMP-SOH	ノーマル 1コインALL
5	MJ-12	518,730	けおぢ	R=10
6	T.M.N.T.	358	EST-堀井	イージー設定3人 STAGE5
7	パロディウスだ!(マニュアル)	1,247,800	山北!BCG	イージー設定 2-3ツインビー
8	ターボアウトラン(オートマ)	8'29"64	VAL-K(浪)	ノーマル やっと20秒台
9	ハードドライビング(駅前店)	184,997	ARRO-てねれ	TIME 1'27"04
10	アウトラン(駅前店)	5'00"96	TOM	Dコース

ゲームタウンファンタジー ☆=3

長野県茅野市ちの丁田2732-1　☎(0266)72-5339

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンセイバー	210,150	MAS	ランクイージー 7面 ライフ×2 (連)無し
2	GPライダー	104	MAS	マニュアル
3	パウンドフォーパウンド	202,379,000	MAS	5人勝ち抜き
4	ニモ	1,241,800	FUD-BB	まだのびるるるー 1コインALL
5	パンクショット	100	CHU.Q	(1P) 1コインALL
6	リーグボーリング(スコアゲーム)	219	YUT	キャラクターは本丸か!?
7	U.S.ネイビー	2,251,390	CHU.Q	F-18使用 (連)無し1コインALL
8	雷電(2P側)	3,427,790	EPT-ラッキースター—H.S	1コイン2-2 1UP×2 (連)有り
9	パイプドリーム	2,940,520	CHU.Q	Ⓐ-ALL1機設定 1コインALL
10	ギャルズパニック	452,800	HUN	リターン1回 1コインALL 1回ぬかしてあと100%

がらんがらん ☆=3

長野県駒ヶ根市赤須東6-23　☎(0265)73-9775

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マジックソード	11,329,798	PST-NPIP	ALL
2	マジックソード	10,746,341	第1級堕天使Lufy	ALL
3	雷電	1,008,490	ATM-堕天使Ⓛ	1-5
4	パイプドリーム	2,554,520	KEOとGVO	2P C-13
5	ドラゴンセイバー	279,900	PST-NPIP	9面
6	ポールポジションII	43,740	TK	TEST
7	ダライアスII(V上)	4,126,610	(だ)GAAと第1級堕天使Ⓛ	ALL残2とノーミス
8	ダライアスII(W)	4,253,390	(だ)GAAと第1級堕天使Ⓛ	ALL残2とノーミス
9	ストリートファイター	694,400	第1級堕天使Lufy(参)	アドン1勝2敗
10	TX-1	176,980	点と点の間	しびれる面

ビッグキャロット京都 ☆=51

京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14ジョイシティ・プランタンB1F ☎(075)211-4429

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンセイバー	1,711,550	TRM-2代目 音無響子(DOM)	1ミスALL ノーマル3機設定
2	パイプドリーム (Aコース)	4,071,930	管研UYK	ノーマル1機設定 左手首が痛いので
3	パイプドリーム (Bコース)	3,722,530	管研UYK	ノーマル1機設定 病院に行ったら
4	パイプドリーム (Cコース)	5,113,890	管研UYK	ノーマル1機設定 何と全治1週間!
5	宇宙戦艦ゴモラ	1,474,120	WZH	1コインALL ノーマル設定
6	サンダーフォースAC	2,307,570	CINCSの手下 青龍	ノーミスALL ノーマル設定
7	ギャルズパニック	1,335,200	WZH	1コインALL ノーマル設定
8	サンダー&ライトニング	103,431,420	ISP.	4-4 ノーマル3人設定
9	倉庫番デラックス	53,633,910	大明神(ま)	全55面ベストステップクリア
10	パロディウスだ!(ビックバイパー)	1,837,700	BOM(ま)	2-7マニュアル ノーマル3機設定

ゲームセンター大野プレイランド ☆=5

福井県大野市陽明町1-1401 ☎(0779)65-1146

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンセイバー	144,850	春日 翔飛	4面ボス
2	ファイナルファイト (ガイ)	2,229,760	熊健こと K.K.K	6面
3	ファイナルファイト (コーディー)	2,605,330	K.K.K	6面
4	トライゴン	2,645,900	FNL-KWAD	1コイン ALL
5	戦場の狼II (2P)	1,490,100	松五郎 チェックゥーK.K	1コイン ALL
6	スーパーマスターズ	−8	・・・	1コイン ALL
7	コラムスII	28,829	しょうご君	ステージ 7 J 646
8	アウトゾーン(1P)	5,439,130	FNL-KWAO	346%
9	アウトゾーン(1P)	3,180,000+α	ゲームおたくじゃねえよ SHS-GAL	3周目 1面 バカ みたい
10				

ジョイランドタイトー草津 ☆=3

滋賀県草津市大路1-7-12 ☎(0775)62-0428

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンセイバー (工場設定(連)なし)	1,721,480	TRM-2代目 音無響子(DOM)	ALLハート3up 残×6 2ミス
2	宇宙戦艦ゴモラ (工場設定(連)なし)	535,600	SWAT -HP渡部	8面 1366秒
3	MJ12 (工場設定(連)なし)	983,100	RESIST-PMX(リ)	ALL 残0 パーフェクト×1
4	ギャルズパニック (工場設定)	1,110,800	草津変太郎	ALL 残×2
5	スペースガン	833,600	LXV	1コインALL コックピット弱し
6	パラメデス	232,760	SDI-TOK -IMO娘	レベル13 ヒヒヒ・・・
7	マジックソード (工場設定)	11,361,438	魔物ハンター! MPYよしみ君だお!	AMショー行くぜ ALL
8	パイプドリーム(A)	2,835,760	KIT、ひろのみや	ALL A・S6回
9	パイプドリーム(B)	2,390,650	SDI-TOK -IMO娘	ALL A・S4回
10	スカイスマッシャー (入荷日が〆切日)	1,210,780	EF-天空の暗殺者	ラスト

ダイエーレジャーランド八木店

奈良県橿原市新賀町大字西垣内281番地 ☎(07442)3-1212

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンセイバー	719,100	TAMA	ALL ライフ=3
2	ニモ	513,700	謎の高校生A	最終面で没
3	U.S.ネイビー	2,009,770	謎の高校生A	1コインALL
4	スーパーパン (ツアーモード)	3,381,560	大木保博	入荷したてです。申請よろしく。(係)
5	スーパーフォーミュラ (イギリスGP)	2'18"280	やっぱりフェラーリは速いねぇ〜のPHI	何しろ入荷したてなので、このよう
6	スーパーフォーミュラ (日本GP)	2'54"714	M.C(レイトンのグージェルミンだよ)	なタイムしか出ませんでした。あし
7	スーパーフォーミュラ (ワールドチャンピオン)	5'51"219	M.C 断然ウィリアムス派!	からず。(係) ボタン・ノーマル
8	ワールドスタジアム'90	D14-0L	なべとみをヨレヨレにしてしまったPHI	1回コールド
9	ワールドスタジアム'90	61イニング連続無失点	62イニング目にホームラン打たれたPHI	2週間がかりで達成
10	カダッシュ(僧侶)	LEVEL=16	塩原さん、元気ですか中谷です。	1コインALL 15でも狙うよ。

プレイシティNASA杉本町店 ☆=6

大阪府大阪市住吉区山之内3-3-5 ☎(06)694-4909

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	モザイク	全96面クリア	さらしもの・わいえにゅ	287,000pts. 連なし
2	シスコヒート	12'15"7	SDI-M.T	ALL 大型使用 475,870pts.
3	ダブルドラゴン3	残ライフ37	NEC	ALL 棒立ち旋風脚?
4	ドラゴンセイバー (たぶん旧Ver.)	1,515,870	(奈)さんとループズ! MRK-Xenom(鳩)	1ミス残5ALL 連なし 女使用
5	リーグボーリング(スコア)	257	生徒会長ヤス	連なし 永パなし
6	サイバーリップ	421,500	まだまだがんばる浪人ILM	D×4 B×ALL 1クレALL
7	ピストル大名の冒険 (ニューバージョン)	438,200	NEC	残0 ALL
8	パイプドリーム(A)	2,048,560	MRK-Xenom	ALL
9	リーグボーリング (フラッシュ)	2,100	SDI-M.T	
10	パロディウスだ!	1,472,000	DEVICE-SEI 統派ゲーマー	ツインビー(連)なし 2回目4面

ウィルトークTAITO金沢 ☆=14

石川県金沢市片町1-4-11 ☎(0762)62-9351

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パンクショット	102	DNA	1コインALL ノーマル設
2	宇宙戦艦ゴモラ	408,000	にゃんにゃん"森高!!"SPT	6面BOSS TIME1016
3	MJ-12	784,510	ミスネバーダンス 新村泉	ALLクリア。
4	パラメデス	2,222,290	怪帝GEKI(ア●中)	レベル99+αで自殺
5	エレベーターアクション	69,850	今年も1人だったX'mas悲し〜(よ)	復活シリーズ! 4面
6	ギャルズパニック	スコア出ず…只今受付中!		
7	ゼビウス	9,999,990	SOU	復活シリーズ! 数周Dr.STOP
8	コラムス	27,440,431	クイズの館(連)	J999 ハード L285
9	スカイスマッシャー	1,458,230	RAN	1コインノーマル (連)付
10	ダブルドラゴン3	1コインALLクリア	世界の恵まれな子供に愛の手を!(愛)	ノーマル設定 コキーデ使用

扇が丘レジャーセンター ☆=8

石川県石川郡野々町高橋町86-2 ☎(0762)48-3765

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンセイバー	1,532,680	すさまG-ARIES (よ)	ALL (連)なし NEW、Ver
2	倉庫番デラックス	1,113,470	GOR-山下少年(な)	22面
3	ニモ	1,337,600	D.K	ALL 残×1
4	サンダーフォースAC	2,273,590	すさまG-ARIES (よ)	ALL (残)×11 (連)あり
5	パイプドリーム	2,740,780	YOG-URINA	C-ALL A-S×6
6	リバーボートギャンブラー	37,636,890	ピンボールゲーマー EXCALIBUR	設定JAPAN
7	MJ-12(2P同時)	629,630	ピンボールゲーマー EXCALIBUR	1P側
8	同上	574,380	POW	2P側
9	ピットファイター	2,109,690	YAF	サンプルバージョン?
10	レーザーゴースト	310,700	GTS	工場出荷設定

イエローハット ☆=92

愛知県名古屋市中村区則武1-11-9 ☎(052)452-5602

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンセイバー(1P) (3匹、即死設定)	1,544,320	IML-YUJ	ALL 残5匹
2	倉庫番デラックス (ノーマル設定)	53,599,740	MSK(ず) つかれた…	全面クリア ベストステップ数55
3	サンダーフォースAC (3機設定)	2,352,720	MIROK!	ALL ※連射装置付
4	パイプドリーム(1P) (ノーマル設定)	3,989,660	HCM-IML-てった	AコースALL ノーミス
5	パウンドフォーパウンド(1P)	207,968,000	DCC-AGAS-KABA(R)	6人目
6	ニモ(1P) (2人、ノーマル設定)	1,614,400	DCC-AGAS-JJY	ALL 弥七×4
7	スカイスマッシャー(1P) (3機設定)	3,741,640	TOA愛好会E.T(龍)	4周目3面
8	スーパーパン(1P) (3人設定)	7,475,660	ATS	ツアーモード ALL
9	サンダー&ライトニング	69,876,940	DCC-AGAS-JJY	3-5 ボケミス多数
10	スーパーバーガータイム(1P)	541,800	名古屋のタネウマ! 究極の2DマニアE.T	マジェスティック セーラー服、命!

キャノン最前線いりなか ☆=37

愛知県名古屋市昭和区隼人町7-11 ☎(052)834-2600

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンセイバー	1,325,770	IML-UUU(た) 弱すぎる〜。	ノーマル 3キ ALL 残5
2	スーパーパン(ツアー)	5,258,210	ZAT先生	ノーマル 3キ 40面
3	ジョイジョイキッド	170,300	ZAT先生	ノーマル 5-2
4	パウンドフォーパウンド	139,332,000	NSK	ノーマル R5
5	サンダー&ライトニング	23,429,340	ZUNにこのゲームをささぐ(NAL)	ノーマル
6	ギャルズパニック	ALLクリア	ZUNにこのゲームもささぐ(NAL)	ノーマル 3キ
7	パイプドリーム	3,996,070	HCM-IML-てった(十字架)	ノーマル 3キ Aコース ALL
8	ダブルドラゴン3	3面	EXTENDII -H.I (龍)	ノーマル
9	U.S.ネイビー	2,316,390	DCC-AGAS -JJY	ノーマル ALL
10	ピットフォールII	143,570	ウッキー NeeSa	ノーマル3キ

プレイシティキャロット豊橋店 ☆=17

愛知県豊橋市駅前大通り1-12 ☎(0532)55-8611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンセイバー	1,716,090	HIK	ALL 2ミス 1up×3 連射無
2	パンクショット	116	桃太郎-H.R	ALL
3	ニモ	1,244,600	ERG(本名はザボらしい(笑)。9より。	ALL
4	サンダーフォースAC	2,315,010	柿太郎-H.R	ALL 連射無
5	ギャルズパニック	738,400	M・A	ALL リターン×12
6	サンダー&ライトニング	43,275,800	D・K	4-3
7	パウンドフォーパウンド	99,994,000	どどりんなんて呼びにくいぞ!のっぽより	4人目で「やーられちったぁ〜い!」
8	リーグボーリング (ストライク90)	810	由紀子ちゃん許して(byあんど)←いいの?	12ポンド使用
9	ジョイジョイキッド	238,500	TST	6-7
10	スカイスマッシャー	2,197,290	HIK	2周目ラスト 連射無

ハイテクセガ長岡 ☆=3

新潟県長岡市坂ノ上町2-4-5 ☎(0258)36-3464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	G-LOC(初級)	1'59"1	冬は京都へ行く男 スネーク ニワヤマ	1コイン ALL
2	G-LOC(中級)	3'47"1	高飛車リーギ	1コイン ALL
3	G-LOC(上級)	4'30"0	KHAM	1コイン ALL
4	サンダーフォースAC	2,332,490	ALSHARK	1コイン ALL ノーミスノーマル
5	ドラゴンセイバー	217,890	A	AREA・6
6	パイプドリーム (Aコース)	3,101,860	仮面ライダーV3 りゃおー	1コイン ALL
7	(Bコース)	2,482,380	おまんじゅう	1コイン ALL
8	琉球	291,840	超ドマッキー	1コイン 14面 ノーマル
9	マジックソード	8,268,033	冬でも東京しか行かない男 サンコンN.K	1コイン ALL ノーマル
10	スーパーモナコGP	4,412	沖縄へ行きたい ハブ ニワヤマ	AT車

プレイシティキャロット長岡店 ☆=10

新潟県長岡市大手通1-4-9 ☎(0258)36-0991

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンセイバー (ニューバージョン)	1,518,010	ひーくん!	ALL 1ミス 1UP×1
2	スカイスマッシャー	2,593,500	て、て、店長〜! (超内輪ネタもの)(あ)	3周目 某氏談 (まさにひでのり)
3	倉庫番デラックス (面セレクト無し)	53,604,090	ひーくん!	ALL 55/55
4	パイプドリーム (Cコース)	4,778,890	まどうし	ALL
5	マジックソード	12,489,398	ひーくん!	ALL もう飽きた!
6	U.S.ネイビー (F/A-18、(連)なし)	2,504,750	超モンゴルちゃん 俺はドマッキーだ!	ALL
7	ジョイジョイキッド	162,000	ひーくん!	5-2
8	G-LOC (中級、イージー)	3'45"80	高飛車リーギ	ALL 今回で集計おわり
9	パンクショット (2P対戦)	10戦9勝1敗	プライス店員 星野 秀則(仮名)	自称 パンク野郎!?
10	スーパーフォーミュラー	DP=36	プライスの名の無い店員さん(実は○長)	スーパーフォーミュラもえもえ!

オレンジハットとなみ店

富山県砺波市新又147-1 ☎(0763)33-1863

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パックランド	1,221,420	お年玉は富山第一銀行へ! (お)	工場出荷設定 TRIP-5よりR-40
2	ギャラガ'88	598,720	New 月光	工場出荷設定 (連)5-24
3	スカイスマッシャー	555,080	音が出んよ〜 (狂)	工場出荷設定 (連)R-4
4	マジックソード	9,560,319	南 健	工場出荷設定 1コインALL
5	宇宙戦艦ゴモラ	288,400	なべちゃんYSK	工場出荷設定 (連)R-5
6	MJ-12	811,380	とし坊	工場出荷設定 1コインALL
7	ニモ	1,160,700	「星、何エロ本読んどるん?」「仕事」「室	工場出荷設定 (連)1コインALL
8	サンダーフォースAC	1,791,240	長に訓示たれられるからやめとけよ」「御前	工場出荷設定 (連)1コインALL
9	バトルフィールド	171,400	、薬やりながら言うなよ」「バカ、俺は会社	工場出荷設定 (連)2人目
10	ドラゴンセイバー	225,760	支給の奴しかやってねーよ」流石だ!上用賀	工場出荷設定 (連)R-7

ゲームインセガ高岡 ☆=4

富山県高岡市末広町元畑50-1 ☎(0766)24-5883

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	U.S.ネイビー	2,102,640	PRO 松井 博盛	工場設定 ALL F-14
2	サンダーフォースAC	2,298,350	たいちゃん !!	工場設定 連付 ALL ノーミス
3	サプライズアタック	219,170	A・T	工場設定 5-2
4	コラムスII	21,118	JIN	工場設定 R-4 J=661
5	マジックソード	16,050,726	A・T	工場設定 BIGINALL
6	T.M.N.T.	392	A・T	工場設定 5-1
7	大工の源さん	2,860,200	A・T	工場設定 ALL
8	ファイナルファイト	3,362,040	スーパーコラムスマスター 長谷川見てるか〜	工場設定 連付 ALLコーディー
9	アクトフェンサー	9,999,990+α	SDI-綾小路 長谷川見ないで!!	工場設定 穴埋め 4周クリアで達成
10	宇宙戦艦ゴモラ	新入荷	ドラゴンセイバー 1月に入荷予定!!	ドラスピ 再入荷します!

HI-TECH SEGA金沢店 ☆=18

石川県金沢市片町1-3-9 ☎(0762)21-9115

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サンダーフォースAC(連)	2,344,170	すさまG-ARIES (よ)	ノーマル、ALL ノーミス、連射有
2	パンクショット	108	すさまG-ARIES (よ)	ノーマル、ALL
3	パウンドフォーパウンド	290,734,000	GOR-NZM	ノーマル、8人目 ハードパンチャー
4	スーパーバーガータイム	593,100	ダッシュ兵 (ゲ)	ノーマル、4-4
5	ドラゴンセイバー(連)	1,136,520	すさまG-ARIES (よ)	ノーマル、ALL NEWと思われる
6	スーパーパン (パニックモード)	363,000	すさまG-ARIES (よ)	ノーマル、L53
7	スーパーパン (ツアーモード)	1,935,740	せつまる・おやじ (ボワ夫の卵を有す)	ノーマル、2-24 1面スタート
8	MJ-12 (2Pバージョン)	962,250	府和高志ぺぺぺ	ノーマル、ALL ノーミス
9	ギャルズパニック	448,500	闘魂三銃士MK-II	R、4-2 ノーマル
10	ギャプラス (20万エブリ)	10,000,000	SOU. (猛ダッシュ)	584面、7時間 残25 (入)2日目

書店（帖合）印	
部数	冊

ゲーメスト

No.18	No.49
No.20	No.50
No.38	No.51
No.39	No.52
No.40	No.53
No.41	No.54
No.42	
No.43	
No.44	
No.46	
No.47	
No.48	

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社

雑誌03659

ゲーメスト バックナンバーを お求めの方に——

①現在までのバックナンバー

No.18（'88 3月号）
No.20（'88 5月号）
No.38（'89 11月号）
No.39（'89 12月号）
No.40（'90 1月号）
No.41（'90 2月号）
No.42（'90 3月号）
No.43（'90 4月号）
No.44（'90 5月号）
No.46（'90 6月号）
No.47（'90 7月号）
No.48（'90 8月号）
No.49（'90 9月号）
No.50（'90 10月号）
No.51（'90 11月号）
No.52（'90 12月号）
No.53（'91 1月号）
No.54（'91 2月号）

（上記以外のNo.は品切れです）

②ご注文の時は……

この用紙を持って書店にご注文下さい。注文書としてご利用できます。

新　声　社

☎03-3293-9321

キリトリ線

●ゲーメスト発売日締め切りのスコアで翌日消印有効●

君こそゲーメスト ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面　数		備　考（タイム・残機）	
難易度 機数設定			
ゲームセンター 名前			
ゲームセンター 住所		電話	
スコアネーム			
感想・その他			

以上のスコアを記録したことを証します。

店長	㊞

キリトリ線

ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

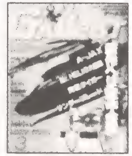
東京都千代田区内神田1−15−15
柴田ビル

株式会社 新声社
君こそ GAMEST 行

(ふりがな) お名前	年齢　(　　)歳 性別　(男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 (　　　　)	
①小学 (　　) 年 ②中学 (　　) 年 ③高校 (　　) 年 ④大学 (　　) 年 ⑤社会人 ⑥その他 (　　　　)	

キリトリ線

No.18 ('88 3月号)
特集:新作ヘリ会戦



No.20 ('88 5月号)
特集:AOUショー



No.38 ('89 11月号)
特集:ダライアスII



No.39 ('89 12月号)
特集:AMショー



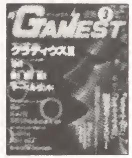
No.40 ('90 1月号)
特集:クォース



No.41 ('90 2月号)
特集:ゲーメスト大賞



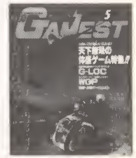
No.42 ('90 3月号)
特集:グラディウスIII



No.43 ('90 4月号)
特集:ファイナルファイト



No.44 ('90 5月号)
特集:AOUショー



No.46 ('90 6月号)
特集:コナミ特集



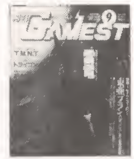
No.47 ('90 7月号)
特集:パロディウスだ!



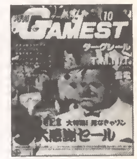
No.48 ('90 8月号)
特集:就職最新情報



No.49 ('90 9月号)
特集:東亜プラン



No.50 ('90 10月号)
特集:大感謝セール



No.51 ('90 11月号)
特集:マジックソード



No.52 ('90 12月号)
特集:AMショー



No.53 ('91 1月号)
特集:もしものゲーム



No.54 ('91 2月号)
特集:ゲーメスト大賞



君こそゲーメスト！

その2

GAME		SCORE	NAME	店舗
コラムスII		19面（86,501）	金曜専門アニメおたく VAP (ラ)(ム)(ネ)(テ)(ィ)(ア)	個人申請プレイシティ キャロット TOC（東京）
T.M.N.T.	レオナルド	909	CSD-NEU	ハイテクセカ 高崎（群馬）
T.M.N.T.	ミケランジェロ	904	柊 BUG	ハイテクセカ 高崎（群馬）
T.M.N.T.	ドナテルロ	916	CSD-DAR	ハイテクセカ 高崎（群馬）
T.M.N.T.	ラフェエル	902	CSD-NEU	ハイテクセカ 高崎（群馬）
ニンジャコンバット		20,263	利毛員	個人申請プレイシティ キャロット高田馬場（東京）
マジックソード		15,261,453	VAP に引退阻止された人（にょっへー）	個人申請ジョイフルランド ヒノーズ下井草（東京）
パロディウスだ！	ビックバイパー (連)付き	1,656,600（2－8）	VMT-RED	個人申請ゲームインプリンス（静岡）
パロディウスだ！	タコ (連)なし	2,295,500	SDI-BOSTON	チャレンジャー関大前（大阪）
パロディウスだ！	ツインビー (連)なし	2,288,800（2－10）	R.T	チャレンジャー関大前（大阪）
パロディウスだ！	ペン太郎 (連)なし	1,919,100（2－6）	BOM-TONIAN (ま)(と)	個人申請 ゲームセンターコスモ（大阪）
スノーブラザーズ		6,645,110	JAG-ドラ博士 H.S (留)(鏖)ホモ説!?	荏原ゲームコーナー（東京）
G-LOC	初級	1′33″0	ESSAY (秘)新命明	ハイテクセガ高崎（群馬）
G-LOC	上級	2′16″7	師匠じゃないよ! SGP-USG-K.N (と)	タウンスポット プレイランド（大阪）
ラフレーサー		2,034,400（21周目 5 面）	INDICK-Y.384	個人申請 サクセス香椎（福岡）
キャメルトライ	ビギナー・タイム	0′46″4	TYRANT-キャメ(研)-MAC (夫)	ハイテクノーベル＆タロー（東京）
キャメルトライ	エキスパート・タイム	0′50″5	謎の背広ゲーマー!! EXL-MB-FER 夫	キャッスル＆YOU²（東京）
キャメルトライ	スペシャル・タイム	1′01″3	TYRANT-キャメ(研)-R.K.	ハイテクノーベル＆タロー（東京）
キャメルトライ	ビギナー・スコア	1,117,490	TYRANT-キャメ(研)-MAC (ま)	ハイテクノーベル＆タロー（東京）
キャメルトライ	エキスパート・スコア	9,489,460	TYRANT-キャメ(研)-MAC (ま)	キャッスル＆YOU²（東京）
メジャータイトル		−21	Mr.酒屋さん	ゲームシティ OZ（山口）
クルードバスター		1,544,310	特感好事大介!!（薔薇族）Disp-KORE (人)	ハイテクセガ表町（岡山）
ファイナルファイト ガイ・(連)なし		4,276,390	GO.D	ゲームプラザ（熊本）
ブロクシード ライン・(連)付き		425ライン	夢子ちゃん論文１席 おめでとう!!の RAN	個人申請 テクモランド武蔵野（東京）
デンジャラスシード	(連)付き	4,230,000	グッバイデンシ EXL-CYRTIS-CBY	キャッスル＆YOU²（東京）
デンジャラスシード	(連)なし	4,196,950	まだ余裕 EXL-CYRTIS-NORI (も)	キャッスル＆YOU²（東京）
ウインニングラン鈴鹿GP 6速		2′43″336	玉川氏超すごい!!	ヤングプラザジャンボ（大阪）
スーパーフォーミュラ レバー・ワールドチャンピオンシップ		5′27″639	OZZY	ハイテクノーベル＆タロー（東京）
ラインオブファイヤー		9,694,520	ESSAY (秘)新命明	ハイテクセガ高崎（群馬）
ウイニングラン テクニカル		2′18″819	プロフェッサー Y.N	モンキーハウス メインスタジアム（福岡）
メタルホーク (連)付き		14,001	BBR-出た-BYE	個人申請プレイシティ キャロットとくしま City（香川）
キャッスルオブドラゴン		3,729,590	瀬戸際パワー EXL-CYRTIS-CBY	キャッスル＆YOU²（東京）
オメガファイター		13,548,890	SEP-DTH-ACC (鶏)	個人申請 ゲームインエアホース（東京）
ハイパースポーツスペシャル		413,320	アシストプレイでのびたよ TAN＆PLY	川島玩具店（兵庫）
1月号の追加	パロディウスだ!（ペンギン(連)なし）	1,988,900	BOM (と)	ビッグキャロット京都（京都）
2月号の訂正	パイプドリーム（Aコース）	4,029,120	管研 WZH	ビッグキャロット京都（京都）

（103ページの続き）リーグボウリングは3部門に分けて集計しましたが、ストライク90がパーフェクトスコアなので、次号からはフラッシュのみとなります。

MJ-12も(連)付き・なしで差が出たため分けて集計です。ピットファイター、ダブルドラゴン3、シスコヒートはキャラ別集計はしていません（数が少ないため）。悪しからず。

台数が出ていなくて希少価値のある阿修羅ブラスターも1千万点達成。8時間かかったそうです。

宇宙戦艦ゴモラは、バグの出し方がわかったのでバグ有りで集計です（末尾に20点付く）。

倉庫番デラックスは全面ベストステップで集計しました。コラムスIIはついに17面突破。スコアは10万−1点でカンストするそうです。

今月はこんなところですが、前回不正のあったスコアが発覚したので訂正しておきます。

なお、ギャルズパニックとスーパーバーガータイムは永久パターンが発覚したので打ち切りです。

また、サンダー＆ライトニング、レーザーゴーストは10店未満だったので次号から集計します。

（やまかわ悠理）

チャレンジャー関大前店 ☆=22

大阪府吹田市千里山東1-14-2 ☎(06)389-8072

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パロディウスだ！（タコマニュアル）	2,295,500	SDI-BOSTON	2周ALL 連射なしノーマル
2	パロディウスだ！（ツインビーマニュアル）	2,288,800	R.T	2-10 連射なしノーマル
3	サンダーフォースAC	2,363,170	みのもんた大きらい！ぱくす(床)	ALL ノーマル 連射なし
4	ジョイジョイキッド	148,000	ぱくす先生7カメ記念竹井床は香山由佳どす	5-2 私は女の人ゲーマーよっ♡
5	ギャルズパニック	570,700	DTH-???（はなぢブーの人）	ALL ノーマル設定
6	GPライダー（マニュアル）	45″01	14回目のNAE吉ちゃん♡	DP 105 ALL
7	スカイスマッシャー	3,298,910	久々 キートン	4-1 ノーマル 連射あり
8	ドラゴンセイバー（ニューバージョン）	637,020	MTT-まつうう	ALL 連射あり 2LIFE制
9	ニモ	1,187,300	Pゾーンパシフィスト記念 ぱくす(床)	ALL あとは1秒残し！
10	パンクショット	124	元祖・本物・HAL2	ALL

ヤングプラザジャンボ ☆=22

大阪府寝屋川市八坂町16-20 ☎(0720)27-6102

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リーグボーリング（スコアゲーム）	299	SPT-DRE-AHE	10フレ3投目9本
2	リーグボーリング（フラッシュ）	2,600	SPT-DRE-AHE	オープン ナシ ノーマル
3	リーグボーリング（ストライク90）	900	SPT-DRE-AHE 花火を見る男	パーフェクト ノーマル
4	MJ-12	978,180	LAP-WXY-RAY	ノーミス ALL 2P側使用
5	パンクショット	130	INGS-ヤキ麻呂（ふくたふる）	ノーマル ALL
6	パイプドリーム（Cコース）	4,844,640	DLF-INGS-開店野郎	1コイン ALL
7	マジックソード	13,230,829	INGS-M.A(と)	ノーマル ALL 30階 (ペ)なし
8	ウイニングラン鈴鹿GP	2′43″336	玉川氏 超すごい!!	1人プレイ 6速 シケインが決手
9	スーパーフォーミュラー（W・C・シップ）	5′28″144	玉川氏 超えらい!!	レバーVer 限界かもしんない
10	ニモ	1,145,700	NSG-ESW-RCC(へ)	ノーマル ALL やるね あんた

タウンスポットプレイランド ☆=9

大阪府茨木市中津町4-3 ☎(0726)36-5900

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	宇宙戦艦ゴモラ(連)ナシ	1,436,020	クリア1人じゃなくて2人クリアだぞ～!!	1コインALL 12月12日の点
2	サンダーフォースAC(連)ナシ	2,334,370	TES-EBIFORCE	ノーミスALL まだまだあまい
3	G-LOC（上級）	2′16″7	師匠じゃないよ！SGP-USG-K.N(と)	ALL 残タイム328″6
4	スーパーバーガータイム	381,400	BCの方々に感謝!! おぐらあんPOM(樹)	4-3 3度目PLAY
5	スーパーパン（ツアー）	7,104,040	FIREFLY-K.F	1コインALL 残機×1
6	スカイスマッシャー(連)ナシ	1,493,180	STACで魂斗羅全国とったアゴの長い人。	2周目 遊び記録 4度目PLAY
7	ドラゴンセイバー(連)ナシ	1,514,950	TRM-2代目音無響子（DOM）	ALL 残機×5
8	ニモ	1,394,800	茨木のABY（実は魚屋）ゴモラも俺様	1コインALL 遊び記録
9	パンクショット	120	さんこーきろく。	5面で終わった
10	MJ-12	854,000	私書箱95号 XYZ	ノーミスALL

アミューズ＆レストメイヨー ☆=39

兵庫県姫路市駅前町222番地 駅前第一ビル ☎(0792)22-7210

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スカイスマッシャー	3,321,210	ウインタースポーツ「雪合戦」	翔ぶが如く 3周目ボス(連)
2	サンダーフォースAC	1,317,710	あと4万!! ADC(姫)	ALL ノーミス
3	ドラゴンセイバー	2,330,730	SVR-TUN(猿)	ALL 卵×4 (連)
4	パンクショット	120	人面犬友の会終わっちゃうんですか?	「おせわになりました」…LON
5	スーパーパン（ツアーモード）	5,192,040	捨てゲーの成果あり！パン(研)-MAP	3-39
6	パイプドリーム（Bコース）	2,445,390	SDI-TOK-IMC	ALL また来て下さい
7	パイプドリーム（Cコース）	2,130,430	まぶ	LV.15
8	ドラゴンセイバー（2Pトータル）	706,350	SVR-J.A.X(猿)	ALLしかし(猿)は4面でDEAD
9	キャメルトライ（ビギナー）	1′17″2	SDI-TOK-辻(弟)	遠征ありがとう
10	キャメルトライ（スペシャル）	2′23″7	辻さん、新しいパドルでがんばって下さい(ぺ)	林くん、お世話様 鮫³はスゴかった

ジャスコ屋上プレイランド ☆=4

兵庫県川西市小花1-6-16 ☎(0727)59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ニモ	1,577,700	F	ALL
2	パンクショット	78	簑原 邦明	ALL
3	ギャルズパニック	576,500	橋爪 としあき	ALL 義-12
4	スーパーパン	2,289,020	Good Field	2-27 ツアーモード
5	宇宙戦艦ゴモラ	581,500	M.O	R-8
6	サプライズアタック	1,066,510	Piu Forte	ALL ムーバー未使用
7	U.S.ネイビー(連)	2,439,350	FSG-Vesper S.F(凡)	ALL
8	マジックソード	12,101,047	Good Field	ALL
9	サンダーフォックス	1,289,100	森下 学	R-4
10	ボナンザブラザーズ	999,999+α	ABC	ALL

川島玩具店 ☆=12

兵庫県高砂市高砂町鍛治屋町1411 ☎(0794)42-0094

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パンクショット	132	たきもとたかしろ3才はどこへ行ったTHC-TAN	ALL 145ptsはでる
2	ピットファイター（タイ）	554,880	ひさびさです G・WAX-YIA	10面 ボーナス1回まけ
3	ピットファイター（バズ）	63,070	このキャラはムズいよ THC-PLY	4面 電源切りって何?
4	ピットファイター（カトー）	156,260	かせぎがまだわからん G・WAX-YIA	6面
5	ピットファイター（2P）	108,160	G・WAXコンビだー！YIA&CAN	4面
6	U.S.ネイビー（F-14）(連)	2,766,310	もうおわっています THC-G・WAX-TAN	ALL P×6
7	アウトゾーン(連)	2,969,050	見知らぬ人に3千円でついて行った「みつる」坂本	2-7ボス200%
8	パロディウスだ！(連)（ツインビー）	1,064,200	ADC(姫)(×)	2-2 また来て下さい。
9	ロストワールド（旧バージョン）	7,797,200	かくれんぼのおにはいつも「みつる」坂本	ALL 全機種ノーマル
10	ハイパースポーツスペシャル（連なし）	413,320	アシストプレイでのびたよ TAN&PLY	ALL

明石ラポス2Fゲームコーナー ☆=15

兵庫県明石市本町1-1-32 ☎(078)912-5616

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ピストル大名の冒険	520,500	チラリズムの美学!! SIG-SYU(十)(三)(号)	ALL 残1 ノーマル3人設定
2	ドラゴンセイバー（1P）	1,510,940	SVR-NKI きいちと呼んでね♡♡	ALL ノーマル3機設定
3	パンクショット（1P）	118	謎の早朝ゲーマーさん Z.	ALL ノーマル設定
4	ニモ（1P）	1,272,100	おのみちじろ吉君← QSVR-WIZ(人)(陸)	ALL 2人設定 ノーマル設定
5	リーグボーリング（スコア）	216	好きなアイドルはトロりん♡ 好きものタコ	
6	ピットファイター（1P）	366,140	ふりむけばブリちゃん THC-PLY(邪)(道)(主)	R.8 ノーマル設定
7	MJ-12（1P）	897,710	職業：アイドリアン SVR-Mr.TAK(か)	ALL 残2 ノーマル2P設定
8	宇宙戦艦ゴモラ（1P）	1,170,520	元祖！マヌう仙人だぁ SFL-AMV仙人様	R.9 ノーマル3機設定
9	テトリス（カンスト部門）	ライン598で達成	来年はチャンピオンだ SVR-WGP-(ブ)命	999999+α ノーマルランク
10	デンジャラスシード（(家)部門）	1,527,850	通称ジュディーアボット（今、最高に幸せ！）	R.7 J.A(幸) ノーマル設定

ウィルトークタイトー大街道店 ☆=15

愛媛県松山市大街道1-6-4 ☎(0899)33-6806

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	シスコヒート(小型車)	467,570	SURPASSER オレが本物あ〜べII	点数部門 全面1位
2	シスコヒート(小型車)	12′24″0	SURPASSER センター近しY.T(狂)	タイム部門 全面1位
3	シスコヒート(大型車)	476,870	あと1万5千は楽勝!? SUR-ARB55	点数部門 全面1位
4	シスコヒート(大型車)	12′14″7	泣く奴の立場をうばったSUR-Y.Tくん	タイム部門 全面1位
5	パラメデス	レベル85で 100万達成!!	(ゲ)の集計方法に激怒!真のトップはオレだ!?	受験生に1千万やらせる気か??
6	コラムスII	いつでも かかってこんかい!!	ふっふっふっ我こそはあらぶ69号(炎)なり!!	でもずっとやってないからねぇ…
7	U.S.ネイビー	2,407,810	SURPASSER 髪がトゲトゲLEE(知)	イージーALL F-14 万引なし
8	サプライズアタック	462,160	SURPASSER あーべ39号(ち)	7-2 あーべ氏帰省記念
9	ニンジャコンバット	3,941	SURPASSER ザ☆通り魔-GIN	6-6 みなごろしだー!!
10	TATSUJIN(お年玉部門)	10,000,000+α	SURPASSER 兵庫県部長T.N!!	実は他店での点。ガンバれよ

ジョイランドタイトーイン ☆=6

島根県松江市西津田町5-1-9 ☎(0852)26-6236

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スカイスマッシャー	1,708,330	MHC-D研-MAR(ぴ)	1コイン 2-3 ノーマル
2	ギャルズパニック	518,500	K・S	1コインALL ノーマル
3	パラメデス	146,500	K・S	レベル15ジュエル(無) ノーマル
4	パラメデス	283,210	ばけらったK・S(化)	レベル14ジュエル(有) ノーマル
5	スペースガン	476,730	ATSHR	5面 ノーマル
6	パロディウスだ!(ツインビー)	803,400	なぞの人!?(ぴ)	1コイン2-1 オート ノーマル
7	パロディウスだ!(ツインビー)	866,500	MHC-MAR(ぴ)	1コイン2-2 マニュアル、ノーマル
8	パロディウスだ!(たこ)	710,000	MHC-MAR(ぴ)	1コイン 2-1 ノーマル
9	ダライアスII(Yゾーン)	3,100,000	ESP	頭痛い(連)無し ノーマル
10	ファイティングホーク	1,620,500	PSB	1コインALL ノーマル

ハイテクセガ表町店 ☆=36

岡山県岡山市表町2-7-33 ☎(0862)32-9267

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンセイバー	928,780	人面犬友の会終了だあ Disp-..A(人)	ノーマルALL うっかりでーす!!
2	パイプドリーム(Bコース)	3,634,400	(人)参加の人御苦労様!! Disp-..A(人)	ノーマルALL ちゃっかりでーす!!
3	レーザーゴースト(1P)	766,400	吉田書店は○○本多数 Disp-..A(人)	ノーマルALL 窓里の「鉄砲魚」下品
4	サンダーフォースAC	2,293,480	かーまいん・なん	ノーマルALL 残×11
5	MJ-12	831,970	AKIくんがんばってくれ(そ)	ノーマルALL
6	クルードバスター(2設)	1,544,310	特感好事大介!!(薔薇族) Disp-KORE(人)	ノーマルALL RVV氏サンクス
7	スーパーパン(ツアーモード)	7,338,700	かーまいん・なん(素)	ノーマルALL 残×4
8	G.P.ライダー	BEST LAP 45″08	FIT-あーばらぴい	マニュアル 予選50″17
9	パロディウスだ!(ビックバイパー)	178万点	これが限界でしょね!! 人面ブームは去った	ノーマル3設で1周クリア時の点
10	トライゴン	3面ぐらい	小池さん、もっといい焼肉屋行こうね!!	しかし小池にはブロクシードが弱い!!

チャレンジバンバン

愛媛県松山市道後樋又4-29 ☎(0899)24-5583

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	宇宙戦艦ゴモラ	844,700	G.M.C.R-1	ALLノーマル (連)なし
2	ドラゴンセイバー	1,524,360	M.M	ALL残5 (連)あり
3	オーライル	8,349,840	R.H	ALLノーミス
4	U.S.ネイビー	2,432,940	Y.Y	ALL F-18
5	パンクショット	122	LON	ALL ノーマル
6	マジックソード	11,318,123	ろん(甘)	ALL あと400万
7	MJ-12	916,240	ろん(甘)	ALL 2P Ver.
8	スーパーパン	7,391,260	岡山楽しかったよ!名古屋のパロ感動!!	ALL 残1+1 CNTだよ!
9	パロディウスだ!	1,719,000	TA!	2-3 ビックバイパー
10	スーパークラウンズゴルフ	-13	JAN	(-7 -6) ALL

ゲームシティーDADA ☆=3

島根県出雲市天神町70-12 ☎(0853)21-8477

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	雷電	1,528,560	CHA	ノーマル (連)なし
2	スノーブラザーズ	1,370,350	CHA	ノーマル 残3
3	マジックソード	6,723,260	VUL-YUY(か)	1コイン ALL
4	アイレムエア・デュエル	1,040,600	VUL-YUY(か)	2-7ボス
5	U.S.ネイビー	915,560	SGT	ノーマル (連)なし
6	ドラゴンセイバー	718,180	HAL-キンキョ	L=2設 ALL 残3
7	ドラゴンスピリット	538,780	SANADA-G	ノーマル (連)なし
8	コラムス	797,035	ゆい・E	ノーマル
9	宇宙戦艦ゴモラ	210,800	PON	ノーマル R3
10	パンクショット	86	SGT	ノーマル ALL

コインスナック24 ☆=33

岡山県岡山市浜野4-22-29 ☎(0862)64-8738

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンセイバー(旧バージョン)	1,316,490	KOH	残4ALL3設 ノーマル
2	トッププレイヤーズゴルフ	-13	シンプルネーム会M	イージー下コース 1コイン
3	レインボーアイランド	9,999,990	M	ノーマルALL 送るものがない
4	ドラゴンセイバー(旧バージョン)	1,100,000+α	M	残3ALL3設穴うめ
5	雷電	2,000,000+α	X	ノーマル
6	コラムス	3,501,734	Z	ジュエル3987 レベル123
7	コラムスII	申請なし	超激ムズだよ!	やる気なし
8	ライディングヒーロー	めでたくクリア	どっかのおっさんX	100コイン以上でALL!!
9	F-ZERO	1′59″35	常連K	MUTE CITY !
10	未来忍者	あったら行く	89年度ベストVGMはこれだ!	来月はまともなスコア送りますか

モンキーハウスメインスタジアム ☆=71

福岡県福岡市中央区六本松2-6-7 ☎(092)731-0053

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サンダーフォースAC	2,356,450	G.M.C.(猿)おかぴ	ALL
2	ニモ	2,774,400	G.M.C.やちょ	ALL 1up×1
3	パウンドフォーパウンド	461,894,000	ぱんだ(誰) これで勝ったらもうけ	ALL ハードパンチャー
4	パイプドリーム(Bコース)	3,687,540	こが	ALL 1面スタート
5	パイプドリーム(Cコース)	5,095,000	こが	ALL 1面スタート
6	スーパーパン(パニック)	11,014,250	G.M.C.えるす	ALL 残0 今回超甘
7	ドラゴンセイバー(ニューバージョン)	1,736,690	G.M.C.(猿)HSA	ALL 1UP×2 1ミス(連)なし
8	スーパーバーガータイム	792,200	SPR	ALL
9	宇宙戦艦ゴモラ	1,460,520	G.M.C.R-1	ALL バグあり
10	ウイニングラン(テクニカル)	2′18″819	プロフェッサーY.N	BEST LAP 33.935

ゲームシティOZ ☆=21

山口県小野田市西高泊664-3 ☎(0836)84-4364

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンセイバー(ニューバージョン)	1,720,340	KAB-HOR	ノーマル 3機 クリア(連) 山口店
2	ニモ	1,279,800	KAB-HOR	ノーマル クリア 山口店
3	ジョイジョイキッド	283,900	冗談はヨシコさん	ランク6 6-10 山口店
4	パラメデス	183,210	GTV	ノーマル レベル7 山口店
5	パンクショット	108	超合金戦士IDA	ノーマル クリア
6	スーパーパン(ツアーモード)	3,429,450	パワフルB..	ノーマル 3人 3-34
7	パウンドフォーパウンド	283,413,500	超合金戦士IDA	ノーマル 7人目
8	サイバーリップ	353,300	ちょっぱあイヌINU	ノーマル 3人 クリア
9	リーグボウリング	268	Mr.高泊の板さん	ノーマル スコアゲーム
10	メジャータイトル	-21	Mr.酒屋さん	ノーマル

イーストランドファミリーガーデン ☆=6

岡山県津山市川崎147イーストランド別館 ☎(0868)26-2527

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンセイバー(ニューバージョン)	281,860	現在T・元SN・N社がノート常連SAN(ふ)	1コイン9面後半ノーマル (連)なし
2	ウイニングラン鈴鹿GP	2′49″736	ティレルのラジコンほしい K.H.Z	MT ラップ2はーよー
3	カダッシュ(戦士)	EXP 60,000+α	NEWゲームが少ないよーいどん SAN(ふ)	完全ノーマル設定☆ちょーだいね♡
4	コンチネンタルサーカス	6,543,470	さあきみもイーストで僕と握手!K.H.Z	1コインALL ノーマル日本2位
5	タスクフォースハリアー	10,000,000+α	先月末に初入荷 ぼか〜んSAN(ふ)	3周目1面で達成 ノーマル
6	ダークシール(吟遊詩人)	966,300	先月末に初入荷 ぼか〜んSAN(ふ)	1コインALL ノーマル 残2
7	ヘビーウェイトチャンプ	8,497	なんでもかんでもレベルが低い 佐野くん	9人目 ノーマル
8	チャンピオンレスラー	51,221,400	ASSEMBLE-AT.N	1コインALL コブラ・ノーマル
9	1943(1P・(連)なし)	3,108,690	一時的に入れたら大ウケ!赤ペン先生怒る?	1コインALL SAN(ふ)モビ×2
10	プラスアルファ((連)なし)	5,083,800	ダライアス・サイバリオン腹活ずみSAN(ふ)	5周目5面 つかれるってー

スーパーアカトンボ ☆=13

福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-10 ☎(092)682-0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サンダーフォースAC	2,164,940	NEI	1コインALL ノーマル
2	ギャルズパニック	447,200	SURPASSER GIN	1コインALL ノーマル
3	パンクショット	110	NEI	ノーマル
4	GPライダー	0′45″77	ROI	ノーマル
5	宇宙戦艦ゴモラ	496,500	アカンコフ・オケベスキー BEE	8R ノーマル
6	倉庫番デラックス	53,669,450	H・O-WMF	1コインALL ALL BEST
7	倉庫番デラックス	51,484,660	おざき&おおつじ	1コインALL
8	パイプドリーム	486,590	ギドドンガスーツエ	ノーマル C-14
9	コラムス	22,903,833	ビッグ-キドドンガス	L-295 J-9999
10	コズモギャングズ	52	ギドドンガス-シロウズ	ノーマル 1P ALL

丸久ファミリーランド小郡店

山口県吉敷郡小郡町矢足 ☎(08397)2-7833

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンセイバー	1,310,950	KAB-HOR	ノーマル(連)無ニューバージョン クリア 3設
2	パンクショット	102	高岡早紀かわいいね! AFP-ROURA	ノーマル エキストラ面
3	パイプドリーム(Bコース)	2,830,890	INUさんどこいるの? AFP-ROURA	イージー クリア え石田純子?
4	U.S.ネイビー	2,169,690	万引6〜7回成功!! AFP-ROURA	ノーマル (連)無 クリア F-18
5	雷電(2P側)	4,653,030	AFP-ZIG	ノーマル(連)無 2-6 3設
6	ファイナルファイト(ガイ)	3,071,250	ベルガーかたい ABC(魔)NOMA(魔)	ノーマル (連)有 クリア 2設
7	ファイナルファイト(ハガー)	2,614,990	OYAZI.A	ノーマル (連)有 クリア 2設
8	トライゴン	1,677,050	AFP-ZIG	ノーマル (連)有 2-9 3設
9	アウトゾーン	2,834,460	じゃばじゃば夫+純子 AFP-ROURA	ノーマル (連)無 196% パマオ
10	マジックソード	11,948,001	ゼニデインあと1回!? AFP-ROURA	イージー クリア 新しい台にかえて

ゲームセンターカントリーボーイ ☆=4

広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37 ☎(082)872-1605

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マジックソード	10,271,288	AIA	クリアノーマル
2	ドラゴンセイバー	237,160	KAB	6面ノーマル
3	ドラゴンセイバー	7面	KAB	点=185,740
4	ニモ	1,410,300	AIA	クリア ノーマル
5	ファイナルラップ2	2′37″95	ヘアーサロンエキ	JAPAN1Pノーマル
6	ファイナルラップ2	2′32″73	ヘアーサロンエキ	MONACO1Pノーマル
7	マジックソード	9,863,561	GHQ(次点部門)	クリアノーマル
8	ニモ	1,268,100	GHQ(次点部門)	クリアノーマル
9	ファイナルファイト	スコア募集中		
10	雷電	スコア募集中		

ゲームインプラザオリンピアン ☆=16

福岡県北九州市小倉北区京町2-6-7 ☎(093)521-2040

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンセイバー(ノーマル)	1,118,780	BIG	IC ALL
2	ニモ(ノーマル)	1,670,200	Mr.SHOCHAN	IC ALL
3	スカイスマッシャー(ノーマル)	3,212,600	SHIZUKA	IC 3周目
4	サンダーフォースAC(ノーマル)	2,334,730	SHIZUKA	IC ALL
5	スーパーバーガータイム(ノーマル)	988,000	SUP-YNMPH?	IC ALL
6	マジックソード(ノーマル)	12,985,194	Dミー山田山	IC ALL
7	パウンドフォーパウンド(ノーマル)	471,795,000	BABBY	IC ALLクリア
8	ギャルズパニック(ノーマル)	1,135,600	S.小杉	IC ALL
9	パンクショット(ノーマル)	112pts	BIG	IC1P ALL
10	倉庫番デラックス(ノーマル)	53,603,370	BIG	全面クリア ベストステップ

プレイシティキャロット藤塚店 ☆=2

香川県高松市藤塚1-13-7 ☎(0878)37-2071

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パンクショット	POINT164	SVR-WIZ(人)	1コインALL ノーマル3分設定
2	ダブルドラゴン3	全面クリア	ひさしとMAX PSG-ラッキーマリ	1コインALL ノーマル
3	ドラゴンセイバー	1,514,650	ひさし	1コインALL残6 ノーマルニューバージョン
4	ギャルズパニック	1,269,200 全面クリア	ひさし	1コインALL ノーマル
5	ジョイジョイキッド	326,000	PSG-ラッキーマリ	1コイン 男60面 クリア女2階4面
6	スーパーバーガータイム	永パのためクリア統一	ひさしとMAX	1コインALL ノーマル
7	リーグボーリング(スコア)	279	ひさし	1コインノーマル ストライク11回
8	パンクショット	104	(行)ちゃん	1コイン ALL ノーマル2分設定
9	パウンドフォーパウンド	367,907,000	(行)ちゃん	1コイン 8面 スピードボクサー
10				

ビデオゾーン50 ☆=11

鳥取県米子市灘町2-52 ☎(0859)22-9748

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	U.S.ネイビー	2,154,460	ランマ	ノーマルALL ラピタ店
2	ニモ	1,131,800	YAK	ノーマルALL ラピタ店
3	スカイスマッシャー	1,151,520	キンキョ	ラピタ店
4	ギャルズパニック	341,900	(ラ)新	ノーマル5-1 ラピタ店
5	ドラゴンセイバー	733,980	キンキョ	ノーマルALL ラピタ店
6	スーパーパン	804,800	まんねん	ノーマル パニック
7	パンクショット	80	まんねん	ノーマルALL
8	コラムスII	カンスト	MC	ノーマル ステージ16
9	リーグボーリング	268	XYZ	ノーマル
10	サンダーフォースAC	2,132,540	APA	ノーマル 1コイン1ミスALL

■ヒットゲームBEST10

ドラゴンセイバーダン突首位

プレイヤー人気中心

前回	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
——	1	ドラゴンセイバー	736	ナムコ
2	2	ファイナルファイト	526	カプコン
——	3	パンクショット	434	コナミ
1	4	U.S.ネイビー	282	カプコン
4	5	雷電	241	セイブ開発/テクモ
3	6	ファイナルラップ2	234	ナムコ
6	7	マジックソード	169	カプコン
8	8	パロディウスだ！	151	コナミ
——	9	ギャルズパニック	150	カネコ/タイトー
——	10	パウンドフォーパウンド	143	アイレム

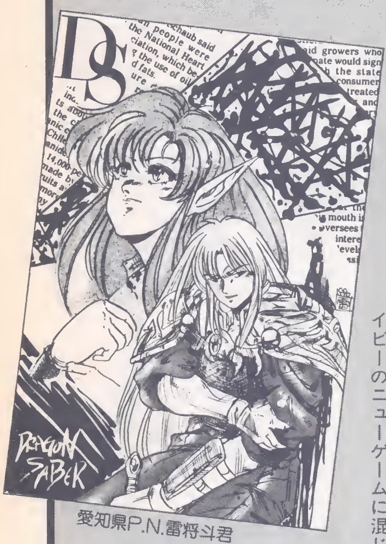
11位	GPライダー 148	12位	コラムス 146	13位	サンダーフォースAC 145	13位	ダブルドラゴン3 145	15位	テトリス 129

インカム中心

前回	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ファイナルファイト	516	カプコン
——	2	ドラゴンセイバー	505	ナムコ
——	3	パンクショット	376	コナミ
3	4	ファイナルラップ2	330	ナムコ
2	5	U.S.ネイビー	237	カプコン
——	6	ギャルズパニック	233	カネコ/タイトー
4	7	スーパーモナコGP	218	セガ
5	8	雷電	203	セイブ開発/テクモ
——	9	ダブルドラゴン3	191	テクノスジャパン/テクモ
9	10	GPライダー	186	セガ

11位	コラムス 155	12位	スペースガン 120	12位	サンダーフォースAC 120	14位	コラムスII 118	14位	テトリス 118

(注)ハイスコア掲載店に、月間の①プレイヤー人気中心のベストゲーム、②インカム中心のヒットゲーム、の2通りを10位まで提出していただきました。1位のゲーム10点、2位9点…10位1点として、そのトータルの得点に基づき、ランキングしています。今回は85店12月末現在で集計。各店のご協力に感謝します。



愛知県P.N.雷将斗君

高得点トップドラゴンセイバー

今月は、ドラゴンセイバーが発売され、圧倒的な人気を得て人気1位、インカム2位に入ってきました。

ドラゴンセイバーの人気はとにかくマニアの人気。発売前から話題性十分で、発売直後ということで学生がだ～っとやりこんだようです。

もちろん、この人気が今後も長く続くには、より広い層(特にサラリーマン層)にアピールできるか、長く楽しめるかという2点が非常に重要になってきます。

今まで、この手のゲームには多少その要素のないものが多かったので、ドラゴンセイバーの今後の動向に注目です。

とはいえ、ドラゴンセイバーのプレイヤー人気736点は記録的な数字です。久しぶりの話題作といえるでしょう。

先月人気1位のU.S.ネイビーは順位を少し落としました。よくまとまったゲームなのですが、連続してトップをとるというのは難しいことです。

とはいうものの発売2カ月目で人気4位、インカム5位は立派でしょう。ただ、個人的な意見としては、強制スクロールのシューティングに、時間でエネルギーが減ってしまうのは納得できません。

ドラゴンセイバー、U.S.ネイビーのニューゲームに混じってがんばっているのがおなじみファイナルファイト。すごいゲームとしか言いようがないですね。

去ったか？パズルゲームブーム

意外に検討しているのがコナミのパンクショット。スポーツゲームと言えるかどうか難しい、独特の味を持ったゲームです。私はゲーム内容については、今ひとつ勉強不足(遊び不足?)なのですが、一般学生を中心にがんばっているようです。

学生、マニアにウケそうなゲームが上位に来ている反面、コラムス、コラムスII、テトリスが一気に順位を下げてベストテンの圏外に去ってしまいました。一時代を築いた、パズルゲームもそろそろ下火になった感があります。もちろん、冬休みに入って学生がどっとゲームに走ったという理由もあるでしょう。

来月は剣豪が入ってきそうです。2月にはもうAOUショー。時の流れるのは早い。

(ぜんじ)

サブカルチュア ☆=16

福岡県筑紫野市二日市581-6 黒崎ビル

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サンダーフォースAC(㊟連)	2,352,680	SURPASSER 超大甘TSU	ALLノーミス 残=11
2	パンクショット	110	SURPASSER TSU	ALL 1コイン とりあえず
3	デンジャラスシード	4,083,800	SURPASSER TSU	ALL㊟連
4	ドラゴンセイバー	935,100	SURPASSER 一発サイン REM	ALL大甘！
5	スカイスマッシャー	1,736,210	SURPASSER㊫	㊟連2-3 すでになげた！
6	スーパーパン(ツアーモード)	3,353,170	SURPASSER 大型新人-関平	3-33 ドラフト3位指名
7	MJ-12	731,280	SURPASSER 年棒1億!REM	ALL 50%UP
8	U.S.ネイビー	2,344,440	SURPASSER 関羽二代目	ALL㊟連 マンビーなし
9	ニモ	1,979,500	SURPASSER かっぱっぱるんぱっぱ	ALL大失敗！
10	ゼロウイング	8,340,470	SURPASSER㊫	3-3 10UP 5設 ㊟連

PLAY-HOUSEアスカ ☆=1

佐賀県伊万里市浜町五番街 ☎(0955)23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンセイバー(ニューバージョン)	157,050	Mr-OWA	S-6 ノーマル 3設
2	パンクショット	P-82	Mr-K-中村	ALLノーマル
3	パウンドフォーパウンド	205,218,000	Mr-IPA-MN	S-6 ノーマル スピードボクサー
4	U.S.ネイビー	2,149,110	Mr-CAT	ALLノーマル
5	T.M.N.T.(ラファエル)	885	Mr-OWA	ALLノーマル 2設
6	パイプドリーム(A)	2,539,190	Mr-FBI	ALLノーマル
7	ミズバグ大冒険	497,240	Mr-FBI	ALLノーマル 3設
8	倉庫番デラックス	13,603,960	Mr-FBI	S4-? ノーマル
9	ピストル大名の冒険(ニューバージョン)	118,400	Mr-FBI	S-3ノーマル
10	ムーンウォーカー	224,910	Mr-JOE	S-5ノーマル

ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大橋町7-17 ☎(0958)45-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ピットファイター	1,643,300	中島稔	ALL(コンティニュー有)
2	スーパーバーガータイム	128,800	町田幸人	
3	宇宙戦艦ゴモラ	843,200	R-1 by大学生	ALL 1P
4	パイプドリーム	522,550	ホーキング木村 by大学生	A-6
5	チキチキボーイズ	207,310	六倉貴彦	4面
6	ムスタング	573,800	森山秀匡	5面
7	エアバスター	1,031,250	北村さん	ALL
8	倉庫番デラックス	69,790	町田幸人	7面(1-H)
9	ロッドランド(裏面)	587,600	大津康次	ALL
10	タスクフォースハリアー	1,483,900	ホーキング木村	4面

ゲームキャロット住吉

長崎県長崎市千歳町11-6 ☎(0958)47-3352

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サンダーフォックス	1,014,100	三沢聡男	学生(専修学校) 3面
2	パイプドリーム	71,200	川崎浩介	中3年生 3面
3	カプコンボーリング	165	中島卓之	中3年生
4	サンダーフォックス	840,300	六倉貴彦	中2年生 4面
5	ドラゴンセイバー	48,570	大塚誠	中1年生 2面
6	ドラゴンセイバー	79,300	増永光信	高1年生 3面
7	雷電	82,880	松岡喜夫	中2年生 2面
8	パンクショット	97	大坪久志	中2年生 全面クリア
9	U.S.ネイビー	23,600	小山雄三	中2年生 2面
10	パンクショット	64	増永光信	高1年生 オールクリア

サミーハウス

長崎県島原市白土町1033-6 ☎(0957)62-4547

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンセイバー	179,930	今年も頑張ります！YS！	旧バージョン ノーマル6面
2	ドラゴンセイバー	161,990	誕生日おめでとう！ACA-VIC㋮	旧バージョン ノーマル5面
3	オーライル	6,787,820	エンターテイナー復活だ！ACA-VIC㋮	ノーマルALL稼ぎなしだよ㊟連無
4	マジックソード	6,383,729	Excerina-YS	ALL ㊙ボ無
5	パロディウスだ！(たこ)	1,178,360	Excerina-T.M.S	2-1 ㊟連無 ノーマル
6	パロディウスだ！(ツインビー)	1,080,700	Excerina-YS	2-1㊟連無 ノーマル
7	ダブルドラゴン3	3面ボス	難かしいね！MIR	イージー
8	コラムス(ハードスタート)	4,895,464	まゆみちゃん、大阪に行くよACA-VIC	J.4732 L.144
9	ピストル大名の冒険	246,800	たつやよ	ノーマル 旧バージョン
10	アルカノイド	872,250	なつかしいね RA-MU	全面クリア

てあたりしだい ゲームリスト

12月発売ゲーム

ゲーム名	メーカー名	操作	ジャンル	発売日	メーカーからのPR
パウンド・フォー・パウンド	アイレム	TB−2	スポーツ	12月	
リーグボウリング	エス・エヌ・ケイ	4−1	スポーツ	12月10日	通信機能でみんなとあそぼ！
NEMO	カプコン	8−2	アクション	12月	
パンクショット	コナミ	8−2	スポーツ	12月7日	バスケットにバトルの要素が加わって、面白いゲームになった。
A.B.コップ	セガ		ドライブ	12月	
サンダーフォースAC	セガ	8−3	シューティング	12月	
レーザーゴースト	セガ		3Dガンシューティング	12月	
スーパーバーガータイム	データイースト	8−2	アクション	12月20日	あのハンバーガーのリメイク版！
ドラゴンセイバー	ナムコ	8−2	シューティング	12月	キミはエンディングで涙する…
スカイスマッシャー	日本システム	8−2	シューティング	12月	
サンダー&ライトニング	ビスコ	2−2	ブロックくずし	12月	
麻雀禁じられた遊び	ホームデータ	KB	麻雀	12月	

1月以降発売予定ゲーム

ゲーム名	メーカー名	操作	ジャンル	発売日	コメント
剣豪	アイレム	8−1	アクション	1月末	美しいグラフィック！
スマッシュTV	ウィリアムズ	2−0	アクション		
ラギ	アルファ電子／エス・エヌ・ケイ	4−3	キャラクターアクション	1月25日	カラフルトロピカルアクションゲームだよ
みなさんのおかげさまです ー大スゴロク大会ー	モノリス／エス・エヌ・ケイ	2−4	麻雀	1月25日	麻雀に勝ってコマを進める新手の麻雀ゲームです
ゴーストパイロット	エス・エヌ・ケイ	8−2	シューティング	1月25日	戦火に巻きこまれたF国を救うのは君だ！
戦国伝承	エス・エヌ・ケイ	8−3	アクション	未定	ワシントンに甦った魔境城をたたけ！
ブロックパラダイス	アルファ電子／エス・エヌ・ケイ	3−2	シューティングパズル	未定	落ちてくるブロックをうまくお皿につみ上げよう
キングオブモンスターズ	エス・エヌ・ケイ	8−3	格闘技アクション	未定	日本を舞台にモンスターの王者が決まる！
バーニングファイト	エス・エヌ・ケイ	8−3	アクション	未定	巨大暗黒組織「キャステローラ・ファミリー」を追え！
ASO II ーラストガーディアンー	エス・エヌ・ケイ	8−3	シューティング	未定	あの「ASO」がパワーアップして戻ってきたぞー
クイズ殿様の野望	カプコン	0−4	クイズ	1月下旬	カプコンクイズ第3弾。シミュレーション要素の加わったクイズ。
ストリートファイター2	カプコン	8−6	アクション	2月	CPシステム第13弾。アクションゲームの決定版が再び登場だ！
LOOPS	カプコン	8−2	アクションパズル		
あした天気になあれ	カプコン		スポーツ		
エスケープキッズ	コナミ	8−2	人間レース	1月22日	ひたすら走ればこの世は天国！
出たな!!ツインビー	コナミ	8−2	シューティング		
レースドライビング	アタリ／コナミ		ドライブ		
麻雀ちゃんねる ズームイン!	ジャレコ	KB	麻雀	1月21日	日本全国の美人アナと対戦
E.D.F.	ジャレコ	8−2	シューティング	未定	経験値により武装、オプションがパワーアップ
エビルストーン	SPACY		アクション		
ラッドモビール	セガ		ドライブ	2月	システム32第1弾
ルナーク	タイトー	8−2	アクション		
ソニックブラストマン	タイトー		パンチングゲーム	1月	
D^3-BOS	タイトー		全方向回転筐体		
ガンフロンティア	タイトー	8−2	シューティング	1月17日	
麻雀クエスト	タイトー	KB	麻雀		
麻雀ベガス	ダイナックス	KB	麻雀	2月5日	
麻雀「ダイヤルQ₂」	ダイナックス	KB	麻雀	1月25日	メルヘンのRPGを麻雀に取り入れ勝てばTEL №をプレゼント
CYCLE WARRIORS	辰巳電子	8−2	アクション		
EDWARD・RANDY	データイースト	8−2	アクション	1月下旬	"インディ・ジョーンズ"みたいなゲーム
ブラッドブラザーズ	TAD／テクモ	8−3	シューティング	1月中旬	
雷牙	テクモ	8−2	シューティング	2月4日	
ゴーリーゴースト	ナムコ		ガンシューティング		
スティールガンナー	ナムコ		ガンシューティング		
ソルバルウ	ナムコ		体感シューティング		
ギャラクシアン3	ナムコ		シミュレーションシューティング		
ウイニングラン3	ナムコ		ドライブ		
バニラシンドローム	ニチブツ	KB	麻雀	未定	ファンタジーワールドで麻雀をプレイする！
マリンブルーの瞳	ニチブツ	KB	麻雀	未定	レーザーディスクプレイヤー搭載の麻雀ゲーム
SPINAL BREAKERS	ビデオシステム	8−3	シューティング	未定	
WELLTRIS	ビデオシステム	8−1	パズル	未定	
熱血麻雀宣言！	ビデオシステム	KB	麻雀	未定	
ブッシュマン	富貴商会		パズル		
バンダイク	UPL	8−2	キャラクターアクション		トップビューの縦スクロールアクション

ジャスコ大分ナムコランド

大分県大分市中央町1-2-7 ☎(0975)37-1308

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	コズモギャングズ	114		
2	ドラゴンセイバー(1P)	227,740	Mr.Ys	STAGE 7 ブルー
3	ドラゴンセイバー(2P)	ステージ4-BOSS	復活!!縦88、&龍騎	なんてこったOLDバージョン…
4	ジョイジョイキッド	249,600	JCR－CAC－B.B－PIG	1人目 6-7
5	リーグボーリング	202	はなちゃ〜	
6	ファイナルファイト	3,304,620	東京に行ったが暇だったぞ〜！	クリア コーディー
7	ファイナルファイト	3,300,340	鬼ゃ〜ず はなぢが居たらクリアできん Ⓣ	6面 ガイ
8	T.M.N.T.	602	申請してもらいたかった	ドナテルロクリア
9	コラムスII	ステージ7	鬼ゃ〜ず NMC.	
10	アフターバーナーII	HIT1,255	後藤徹也	クリア 穴うめ

ゲームプラザ ☆=111

熊本県熊本市九品寺5-15-7 ☎(096)371-9050

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	パンクショット	126	MST	1クレ ALL ノーマル 1P
2	ドラゴンセイバー	1,729,920 1,511,110	MST GO.D	連あり 1クレ 連なし ALL
3	MJ-12	1,080,500	JUN	1クレ ALL 左右左左のルート
4	GPライダー	44"77	MAK	オートマ 105PTS
5	ダブルドラゴンIII	全キャラクリア	MST	1クレ ALL ノーマル
6	ピットファイター	591,260	ずお先生	1クレ TY使用 MATCH−9
7	ピストル大名の冒険	995,500	ゆうじ先生	1クレ ALL ノーマル
8	ファイナルファイト	4,276,390	GO.D	1クレ ALL 連なし ガイ使用
9	スカイスマッシャー	3,444,430	TJN	1クレ 4周目 連あり
10	オーライル	8,511,470	ACA-竹中	1クレ ALL 3機設定 連なし

神宮前キャロットハウス

宮崎県宮崎市神宮2-1-30プラザハウス ☎(0985)29-3967

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンセイバー(ニューバージョン)	1,316,800	MGF-NYA	1コイン ALL
2	パンクショット	126	MGF-KOB	1コイン ALL
3	倉庫番デラックス	6,625,310	KEN!	1コイン W1〜W4まで 36面
4	パウンドフォーパウンド	203,150,000	MGF-NYA	1コイン 6人目 スピードボクサー
5	U.S.ネイビー	2,226,960	ZAL	1コイン ALL
6	U.S.ネイビー	2,257,100	NAKARIN	1コイン ALL ホーネット使用
7	リーグボーリング(スコアゲーム)	255	MGF-TAYO!	ストライク8個
8	リーグボーリング(ストライク90)	810	MGF-KOB MAS	2名様 同記録
9	ジョイジョイキッド	168,000	MGF-TAYO!	1コイン 5-3 女の子使用うふふ
10	マジックソード	6,613,846	ファイト1発ふちがーみ	1コイン ALL

HI-TECHSEGA延岡&宮崎店 ☆=3

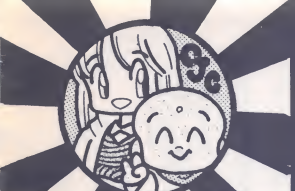
宮崎県延岡市幸町3-110島津ビル ☎(0982)32-6521

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	サンダーフォースAC	2,304,370	CAN	㊤1コイン ノーミスクリア
2	コラムスII	53,090	JKR	J=1834 9面
3	ロッドランド	545,600	SMF	1コイン ストーリー1
4	パイプドリーム	1,368,590	AFT	1コイン A−10
5	グラディウスIII	791,700	NAO	㊤2−2 タイプD
6	ドラゴンセイバー	274,620	MGF-大塚	イージー5万 2LIFE
7	ピストル大名の冒険	496,400	タケさん	イージー 3機設定
8	マジックソード	11,829,315	そうちゃん	1コインALL
9	MJ-12(2Pトータル)	596,360	Kippeさん&SAYくん	ノーマル 3機設定
10	オーライル	6,594,300	MGF-大塚	1コインALL ノーミスクリア

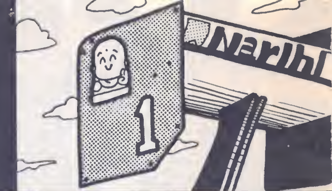
ゲームピアチャンス国分店 ☆=6

鹿児島県国分市中央3-12-37 ☎(0995)47-3457

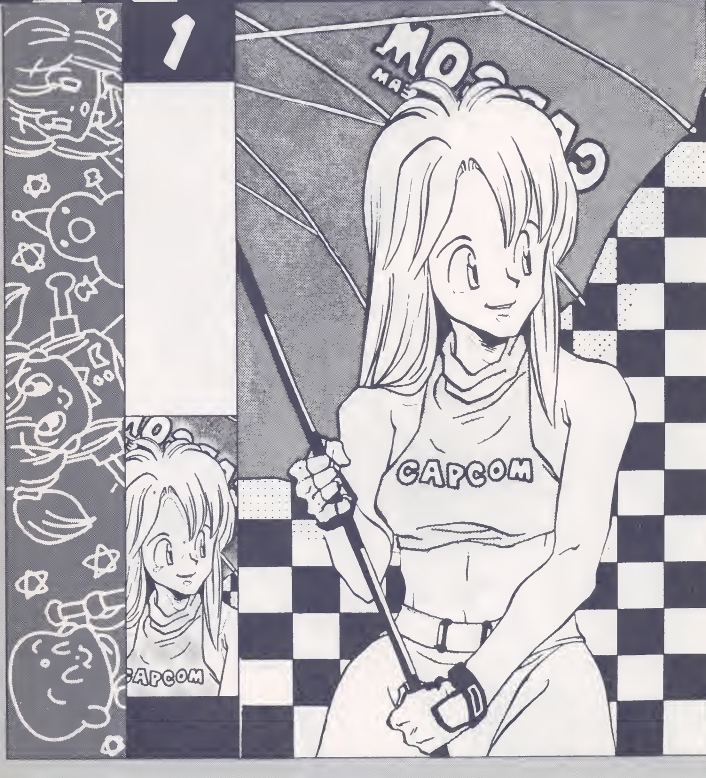
	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	サンダーフォースAC	1,609,690	V, SAIVER (V、S)	ALL
2	ギャルズパニック	154,500	あくまで穴うめでも300円も使った!?	3-2
3	アウトゾーン	2,683,220	NO, NY!	2P3-6
4	アウトゾーン	2,035,580	ADATZ	2P3-6
5	マジックソード	11,233,383	SPLASH種ともこ	ALL
6	テトリス	999,999	DOM	LINE715 ノーマル
7	U.S.ネイビー	1,919,570	GOE	ALL連なし F-18
8	ダライアスII	2,996,610	神様ムゴイ！ SPLASH-RIP	下のV
9	サンダークロス	2,693,040	Joe	3-5
10	パロデイウスだ!	1,190,300	SPLASH種ともこ	たこ2-3



お地蔵さん倶楽部



お地蔵さん／小田原みずき　絵／佐野みきゆき



●マカオGPのカプコンキャンギャル。シルフィーしてるのだ。

え〜と、はじめまして、小田原みずきです。さ…さっそくですが…このコーナー…あんまり深く追及しないでください。

これこれ、なんじゃその挨拶の仕方は。まったくしょうがないのお〜。わしが見本を見せてやるからよく見てなさい…。コ…コホン。お早うございます。私、このたび「お地蔵さん倶楽部」の司会を務めることになりました、お地蔵です。以後「お地」。

同じく司会を務めることになりました小田原みずきです。どうぞよろしく。だ…だけどなんで「お早うございます」なんですかあ？読者が夜読んだらどーするんですう？こまっちゃうじゃないですかあ〜。

フッ若いのう…。この手の業界は、いつ人に会おうと、「お早うございます」で、OKなんじゃよ。フッフッフッ…。1つおりこうさんになってラッキーじゃったのう、みずきちゃん。

う〜ん。そうかな〜。なんだか、おかしいよ、やっぱ…うん！おかしい！このコーナーで絵を描いちょる佐野みきゆきなんか、夜でも「お早うございます」じゃぞ。なんでも、1つ覚えてればいいからラッキーだと言っておった…。

でも、読者はたいてい普通の人だと思いますけどお〜。

いや、違うな。わしは、女子大生か、ムチムチのOLとにらんでおる。

な…なんですか〜それは〜。わけわからんなこの人…（人じゃないか…）。ところで、最近コレといって夢中になっていることありますう？お地さん。

うむ、あるぞよ。なんといっても、なる〇どザ〇ールドで、ノリピー森田チームをゴウ！ゴウー！と応援してエキサイトすることじゃの。

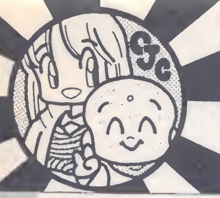
のどかですね〜(そうかな〜)。とってもロマンチックで、みずき憧れちゃうな〜。ウッフン♡

そ…そうかのう〜(こいつ少し変わっとるな…)。で、みずきのほうはなにかあるのかな？夢中になってること…。

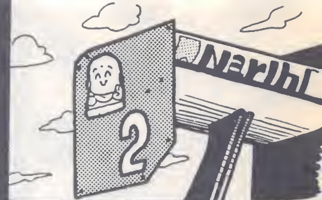
あ・り・ま・す・よ♡　テトリスですよ、テ・ト・リ・ス♡　ウフ♡

テ…テトリスぅ〜。も…もう100億年前のことじゃぞお〜。なにを今さら〜。

つづく↓



お地蔵さん倶楽部



お地蔵さん／小田原みずき　絵／佐野みきゆき

つづき↓

なにいってるんですかあ〜。今、若い女の子に流行っているでよお〜。

ほら、あたし不器用だからなかなか上達しないんですよね〜。もう、頭がこんがらがっちゃって大変！エキサイトしてますよお〜。

まあ、エキサイトしすぎに注意しろよ。

佐野みきゆきなんかエキサイトしすぎて、ボタンをビシバシたたきまくって、「あれ〜？ブロックが回転しないよ〜」とか言って見てみたら、ボタンがめりこんでいたんじゃと…。しかられるとまずいので、そのまま去っていったそうじゃ…。まったくしょうがない奴じゃのう〜。

ホントにしょうがないですね〜。

その後、あたしがプレイしたらどうするんですか、あ〜まったくう〜。

まあ、ほどほどにするんじゃぞ。

それにしても、いよいよ1991年じゃのう〜。みずきちゃんズバリ今年の抱負は？

今年であたし、20歳なんですよね〜。気合を入れていかないといけませんねえ〜。いくぜいくぜ！カモンカモン！

みずきもいよいよオバサンの仲間入りじゃの…。ふぉっふぉっ。

なにいってんですかあ〜。プンプン！ピチピチのギャルですよ、ぎゃるっ！20代が勝負ですよ、人生の分かれ道ですよ。

あらま、スゴイ意気込みじゃのう。みずきちゃんは、何か大きな夢を持っているのかな？ん？

当然ですよ！スーパーライセンス取って、F1で走るんですっ！

ぬぬぬ…ぬわにぃ〜。もうちょっと、おとめチックにならんのかえ〜。

おとめチックとは別ですよ。ただ、熱い世界でベストをつくしたいんですよね。う〜んカッコイイ！

まったく、たいしたおてんば娘じゃの。まったく今の若いもんときたら…。

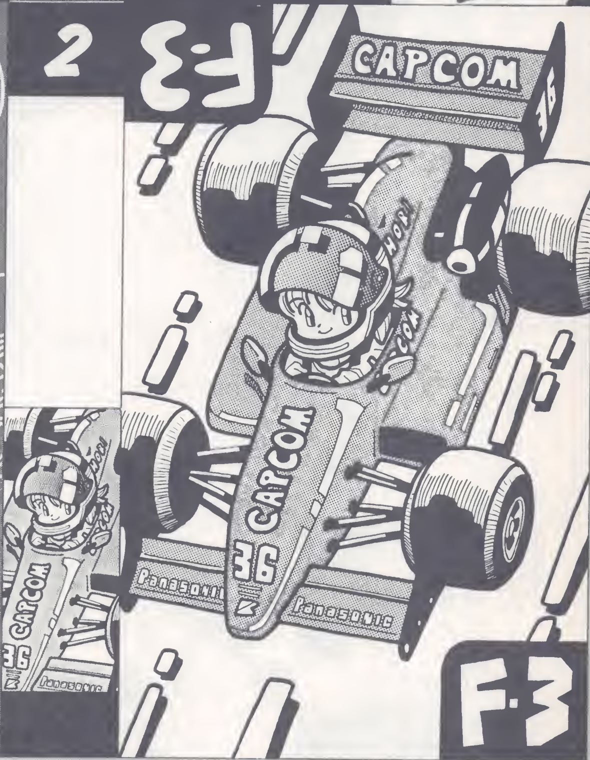
だから〜おてんばとは別もんですって。女らしさとは別なんですよ！

は…はいはい、そーですね。で…一体このコーナーはなんなんでしょうか？

へっ？そんなの知りませんよお〜。

と…とりあえず、「小田原みずき」と「お地蔵さん」でした。それではでは〜！





●ブルンブルン！F3のマシンは小柄でとってもかわいいのだ。

いまだかってない　こんな空間が欲しかった

＝

創造空間　COMBO

業務用基板いろいろ
激安・メチャ安・超安!!

♡マニアのみんなもそうじゃない人もゲームが好きなら一度遊びにおいでよ!!♡

Oldゲームからbrand-newまで

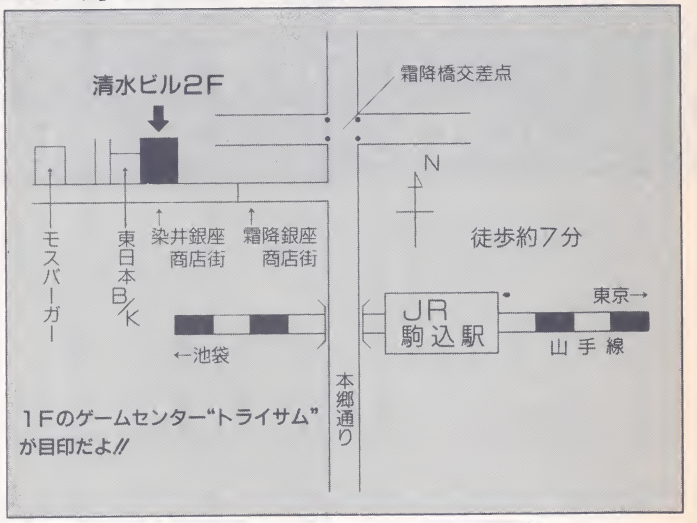
アーケードゲーム専門店の決定版

基板在庫豊富・懇切丁寧。とにかく基板が安い　特価基板いろいろたくさんあって迷っちゃう。でも大丈夫　親切価格でぶっ飛び！
めずらしい基板だってあるんだから友達に自慢しちゃおうね。きっといい物見つかる自信のお店。

➡コレで決まりっ!!

見て確かめて買ってね。ホンモノ指向のキミならわかるよね！

★中古基板3,000円より、在庫2,000枚
★麻雀用パネル（ハーネス付）6,000円



ゲームライクなスペシャルバージョン出現

いちばん新しいコントロールBOX＝"COMBO AV"

機能性重視・新設計　技術の結集
人間工学に基づいて設計された最も シンプルで最も堅固なマシーン

すべてが標準装備

COMBO AVの機能（サイズ W:470 D:200 H:155mm）

- ◆2・4・8方向、切換えジョイスティック（ループレバーも取付け可）
- ◆2スピーカーによるサラウンド＆ステレオ、TV・ヘッドホン・ラジカセ等接続OK
- ◆高出力電源（5V8A）で安定した画像、余裕あるパワー
- ◆全スイッチ、ジョイスティック、電源出力のチェック機能（発光ダイオード表示）
- ◆各トリガーボタン、単独スピード切換え可能のオートトリガー
- ◆高性能ビデオコンバータ搭載（キョーワインターナショナル製　ニュータイプ）
- ◆本体メインコネクターは、キョーワ式
- ◆保守調整は、全て外部より可能
- ◆縦・横画面のコントロール制御の切換え（コロンブスの卵参照→）



企画、開発
㈱キョーワインターナショナル

★コロンブスの卵
COMBO AVの特殊機能の中に、ビックリ！最高！平然！ガッカリ！するものがある。な〜んと、縦画面のゲームをTVを縦にすることなく（TVの故障の原因となりますよ！）ゲームができるのだ！ ゲーム画面の縦、横の変更は基盤のハードにより難しいので、画面をそのまま映してキャラクターの動きとジョイスティックを合わせると云う、簡単なもの！タテスクロールのゲームがヨコスクロールになるけど、とてもゲームがし易いし、一種独特の楽しみがあるよ！……これでゲーム基盤のタテ・ヨコ画面の選択は必要なくなったね☀（晴れ）尚、これは、実用新案申請済のアイデアだよ！

★100人に聞きました
コンパネは水平タイプがよい……96人。何と96%が水平パネルが良いとの事です。もっともですね！アーケードゲームマシンも然り、COMBO AVは"ゲームを楽しむ"という事を最重点に開発されたんです。他、たくさんのアイデアがいっぱいです。尚、COMBO AVの企画・開発は㈱キョーワインターナショナルです。

満足のいく性能で安心価格

"コンボAV"

- ●Vタイプ（ビデオ端子、RF対応）……定価34,000円
- ●Rタイプ（RGB15・21ピン対応）……定価29,000円
- ●VRタイプ（上記両方の対応）………定価36,000円

熱いハートを
バックアップする　**創造空間　COMBO**

詳しい資料は62円切手2枚同封の上
GM係までご請求下さい。

MSP㈱マイクロシステム プランニング　〒170 東京都豊島区駒込6-34-7 清水ビル2F
☎03－3576－1484
営業時間PM1:00〜PM7:00　毎週水曜定休（日・祭日は営業致します。）

COMBO AV
●関西地区発売元　テクナート 06-643-7641
●中部地区発売元　宇宙堂　　052-916-1407

ゲーメスト人

4月号 次号は2月28日発売!!

楽譜もつくぞ！

ドラゴンセイバーいよいよ最終面

ネオ・ジオ&SNK 大特集

ガンフロンティア、剣豪、パロディウスだ！2周目

論

プレイヤーの声に応えて…

個人的ゲーム論

一月号の論で、ゲーム性を重視するマニアが減ってきたという論を書いたところ、何人かの読者から意見をいただきました。新潟県の松原君は、最近のゲームはよいゲームがないから見ているだけになってしまうという意見でした。

さて、私自身、この時の論は少々舌足らずだったと思うので、私の考え方をここで明確にしておきましょう。

私は個人的には、ゲームには強烈なインパクトを求めています。これが私にとって一番必要なものです。わかりやすくいえば、ゲームをやって、いかに自分を感動させてくれたかを評価するわけです。

本質的に考えれば、私はストーリー派といえるのではないでしょうか。強烈に感動させてくれるものは、ゲーム性でなく、ゲームの世界観によるものが大きいと思うからです。

しかし、ゲームをやりこむタイプだったので、もちろんやればやるほど味の出るゲームの面白さも知っています。本来のゲームの面白さとは、ゲーム性の面白さなのだと思います。

私はストーリー性、ゲーム性の両方ともゲームの魅力だと思うし、どちらも全く否定する気はありません。ゲームによっては、ゲーム性の方向に偏ったり、ストーリーや世界観の方向に偏ったものがあってもいいと思います。ただ、ゲーム性が全くなくなってしまったらそれをゲームといえるかどうかは疑問ですが。

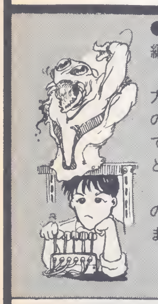
ゲームはプレイヤーが作る

かつて、私がゲームを始めた頃は、ストーリーや世界観が無視されがちで、私はそんなマニアの考え方に不満を持っていました。当時は、源平討魔伝は簡単すぎるからたいしたゲームでないとか、ダライアスのゲーム性に新しさはないとかいうマニアもいたものです。

私はそこまで極端な考え方はできませんでした。そして、「これだ！」と思う世界観を持ったゲームはできるだけ取り上げてきたつもりです。

そして時代は流れ、現在はどちらかといえばキャラクター、ストーリーのほうが重視される時代になってきた感じがします。そこで、あえて、〝ゲームはプレイしてこそ面白いもの〟という論を一月号で書いたわけです。

メーカーは、プレイヤーがお金を使ってくれるゲームを作ろうとします。どんなゲームが世の中に出てくるかは、プレイヤーの考え方、好みにかかっているといっても過言ではありません。プレイヤーのみなさんに、ゲームに対する広い視野、深い考えを望みたいと思います。（ぜんじ）



●私が貧乏のためゲーメスト編集部に入ったのは本当です。

というわけでハイスコアの方は休業（引退!?）と、自分のかじったゲームを記事にして、みなさんの攻略の手助けとなったらハッピーです。

まず最初の攻略はカプコンのU.S.ネイビー。ご意見待ってます。　（星白金ーHIR）



●ミキ丸のキーホルダーからはじめた立体へのこだわりも㋘屋で大手メーカーのフィギュアを扱ってくれることにまで発展して、あたしゃうれしいよ。でも、まだまだだね。

今号の3Dコーナーに書いたように盛り上がり次第では、新製品の誕生もあり得るかも？

今年もよろしくね。

（腰痛に泣いているM・いるか）



久々に後記を書くわたし。剣豪の攻略いかがでした？3面までは簡単だからみんなやってみてね。それにしても編集部に入ってはや半年。ようやく編集部員として慣れてきたみたい。まだまだこれからだなあ。甘い攻略とかあったらバシバシ意見くださいね。

とにかく今年もよろしくおねがいします。（遠藤みゆ）



●年末年始は、今年も忙しかった。暖冬のせいで12月はスキーに行けなかった。ぐっすし。2月末発売号はちと発売が早くなるので、1月も2月も行けないみたい。ガーン！また春スキーっすか？困ったもんだ。1日でもヒマがあったら日帰りで行ってくるかのお。そうだ、11月に津田沼にできるっけ！　（ずるずる）



●こんにちは！ゲーメスト編集部で唯一まともな人間の新人、佐野です。ヨロシクネ。

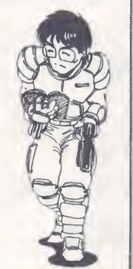
それにしても最近、自転車置き場にレイトンブルーの自転車をたくさん見かけますね。

F－1の影響でしょうか？それとも気のせい？ちなみに僕の自転車の色はキイロですううう…○ータス。ちょっちゅト○イですよ。　（佐野）



●年末進行憎し。ドラゴンセイバーの攻略を書いたわけだが、何せ準備期間が短い！さらにページ数不足も手伝って（6ページももらったのに）、完全に満足のいく記事とまでにはならなかった。本当なら図や写真をふんだんに使って、より詳しく解説したいパターンもあったのだが…。来月フォローしよう。

（YOU.A）

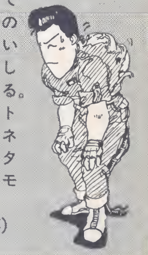


●ひさし振りの復活であります。

どうも、この欄に書いていないと、「あいつは最近、何もしていないのでは」と、思われているようで……。

私とて、遊んでいたわけではありません。その成果を誌上でも……と。

（朽木は彫るべからず・GOD）



●かつて自分は雑誌を読んで成長してきたのだが、いつのまにか当時雑誌をこさえていた人々と同じトシになってしまった。不思議な気分である。

…最近面白かったもの。トータルリコール、ニューシネマパラダイス、小説「ドクター・アダー」。91年も面白いモノが出てくれるかな？

（栗原桃郎）

GAMEST ゲーメスト 3月号

■平成3年3月1日発行　第6巻3号通巻55号
■編集人　高橋己代子
■発行人　加藤　博
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
電話 03（3293）9321
編集部 03（3293）9324
■印　刷　凸版印刷

◆編　集
石井ぜんじ　山河悠理　はん　GOD鈴木
C・C　栗原桃郎　じーぶー　N・Oずるずる
T・J　APAPA　YOU・A　遠藤みゆ　塩原利康
武者良太　はんたあ　C・LAN　バイオ　HIR
植村伴北　飯田琢磨　藤原ひさし　川瀬みきお
みんく・いるか　渡辺ゆず　古葉美一　かる
萩原祐四郎　佐藤孔建
◆協力スタッフ
SHEEP STUDIO　エジマ企画（有）ミルコンズ

待ってー、もうひとこと

最近、ヒマな時はファイナルファイトとコラムス2をやっている。気合が入らなくてもついゲームはやってしまうのがマニアの条件反射なのだろうか。しかし、F.Fは本当に飽きないゲームだ。正月休みはとりあえずドラゴンセイバーをクリアして、幸せになるつもり。（ぜんじ）

表紙の裏をとれ

人生初めてのサイン会が、なんとか終わり、胸をなでおろしている時です。来てくれた人ありがとー。

最近自分の絵にかげりを感じていましたが、ミュシャの絵を観て復活。ヤル気バリバリです。いやあ後期のほうの淡い光がたまらんです。

古きを訪ねて新しきを知る。少しうれしい。

藤原ひさし

頑張ったぜコーナー

ニューゲームハンターズ

あのポンピングワールドがパワーアップして帰ってきたぞ。

パニックツアーとツアーで2倍楽しい

SUPER PANG
スーパーパン

©ミッチェル

ポンピングワールドがパワーアップして帰ってきた。その名も「スーパーパン」。

従来のツアーモードに加え、パニックモードが装備された。

ルールは簡単

ルールは前作とまったく同じ。跳ねるボールをワイヤーでこわして小さくしていく。

ツアーモード

ボールを壊して世界一周する。スタートは香港。

アイテムがたくさん出現するのでうまく使おう。



パニックモード

面に障害物はなく、ただ単にボールが出てくるぞ。

アイテムはなく、プレイヤーはダブルワイヤーを持った状態でプレイできる。

光ったボールが現れたら、それはタイムストップだ。少しの間ボールの動きが止まるぞ。

スタートしてからボールを壊さないでねばっていると、ボールが異様な速さで跳ね始める。その時に隠れボーナスとして10万点入るのだ。





小さなコックさんが巨大なハンバーガーを作っていくゲームだ。しかし、このハンバーガーを食う奴はいるのか？？？

スーパーバーガータイム

焼肉ライスバーガー党Z→A

1982年に発表された「ハンバーガー」がリメイクされて登場。画面にあらかじめ設置されている材料を下に落としてハンバーガーを完成させるのが目的のゲームである。

前作との変更点は、いわゆる「硬い」材料が登場したこと。硬い材料にはストンピング（レバー下＋ジャンプボタン）が有効。

敵として登場する野菜たちは、攻撃アイテムで気絶させケリを入れるか落下する材料ではさめば倒せる。材料ではさんだ敵は肉（？）に変わりハンバーガーを完成させたときに高得点になる。

前作ではコショウだけだったアイテムも、今回は種類が増えている。アイテムを書き出してみると、コショウ・フライパン・フライ返し・クシ・ホース・羽根靴・登山靴・ローラースケート・マントとかなり多い。これらのアイテムは、プレイヤーとなるコックさんの奥さんが出してくれる。

また、面構成が4面1ワールドで全5ワールド（20面）になっていて、各ワールドの最後はボス面になっている。ボス面は、コックさんがハンバーガーを投げつけてダメージを与える。慣れないとつらい面である。



クシでソーセージを攻撃するコックさん。足元のハンバーガーは巨大だが具が少ない。



ねぎ！ねぎ！ねぎ！ 秘かにライバル。ぶどうに洋なしも友情出演!?（ハンバーガーの具に全然関係ない）



4ワールドのボス。昔なつかし出店の風船。顔がドクロなのが泣けてくる。

2人の龍は3つの石を求めて世界をかけ巡る！

Double Dragon3
～THE ROSETTA STONE～
ダブルドラゴン３ ～ザ・ロゼッタストーン～

©1991 TECHNOS JAPAN CORP.

ストーリー

拳法の武者修行中のダブルドラゴン兄弟はある日、蛭子と名乗る不気味な占い師の老婆と出会う。

世界のどこかにある3つのロゼッタストーンを集めたものは世界最強の力を手に入れることができる、という予言を蛭子から受けたダブルドラゴン兄弟は、その石を求めて世界中を旅するのであった。

そこには蛭子の恐ろしい陰謀があるとも知らずに…。

操作方法

レバーで主人公を操作、右か左にレバーを2回入れるとダッシュ、上か下にガチャガチャやると上下移動を素早く行うことができる。Aボタンでパンチ、Bでジャンプ、Cでキック。

主な必殺技

弱っているときに後ろを取って、ボタンを押すとバックドロップ、倒れている敵の横でジャンプするとニードロップ、レバーニュートラルでジャンプキックすると旋風脚、壁、仲間にジャンプキックすると三角飛び。

1コインクリアのコツ

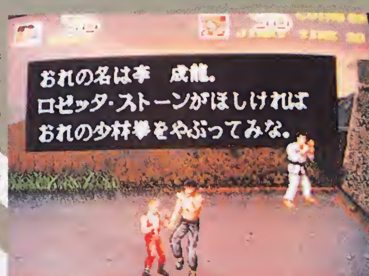
一見、超難度のようだがヌンチャクを持って斜めジャンプしつつ攻撃するとほぼ無敵状態だったりする。この技を極めればすごい楽だよ。



2P側がバックドロップを出している。でも私にはジャーマンスープレックスに見える。



ミッション3のボス乱蔵。このほか分身攻撃がある。



彼がひとつ目のロゼッタストーンを持っているらしい。

ストレス発散パンチゲーム

ソニックブラストマン



タイトル画面。

地球の平和を守るためにやってきた男

その名は、ソニックブラストマン

タイトーの新作エレメカだ！

あと3tで隕石壊せたやまかわ悠理


©TAITO

SBMの日常（変身前）。お金を入れないでデモを見るのもいいぞ。

SBM助けて！（ゲームの進行）

タイトーから、ちょっと変わったエレメカが登場だ。

人々に襲いかかる数々の危機を鍛え上げた鉄拳で撃ち砕く！彼こそ20世紀最後のヒーロー(?)ソニックブラストマンだ！ そんな彼の活躍を忠実に再現したのが、このゲームである。

ちなみに開発者は、ナイスト・キャメトラでおなじみの快刀さん。「不本意ながら、自分でクリアできないゲームを作ってしまった」とは本人談。

ゲームはコインを入れてステージ選択から始まる。自分の「体力」に合わせて選んでくれ。

的が起き上がったら「READY GO」の表示とともになぐる。それを3回くり返し敵の体力（tで表示）を上回れば勝ち。下回れば負け。勝っても負けてもゲームオーバー。

的をなぐるには、備えつけのグローブをつければ安全。ちゃんと左ききの人にも用意されている。グローブをつけないでなぐると痛いぞ。

なぐり方は正拳（ストレート）が一番パワーが出る。フックはいまいち。

パワーの計測は的の支点の移動スピードを検出するそうなので、真っすぐパンチを出すのではなく的にこぶしをそのままのせるように最後まで押すようにすれば効果的。

なお、バットや蹴りなどではパワーは全然出ないし危険なのでやめるように（編のMとKがヘッドバットで挑戦したがパワーが全然出なくて、その上で頭を痛めたのをつけ加えておこう）。



セレクト画面。100円で1回こっきりだ。



1面の失敗画面。これはちょっと情けない。男子たるもの、こいつごときに勝てないなんて…。



2面の成功画面。トレーラーの運ちゃんの立場は…（トレーラーはボロボロ）。

私のパンチを受けてみろ!!（ステージ紹介）

ステージ1 暴漢におそわれている女性を救い出す面。暴漢の名はロードン＝バグスラッシュ（26・♂）。目標200t。

STAGE2 トレーラーにひかれそうになっている子供を助ける面。トレーラーの名はTMTデリバリーサービス、トレラーNo.124。目標260t。

STAGE3 悪の要塞ビルを破壊する面。ビルの名はマッドビルディング。目標290t。

STAGE4 客船をおそう巨大怪獣を倒す面。怪獣の名はタラバー（21・♂）。アクアジャック類カダッシュ科。目標320t。

STAGE5 地球に接近する隕石を破壊する面。隕石の名は小惑星CH－80。目標350t。



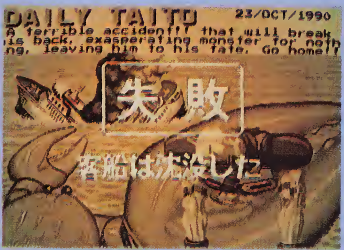
2面の失敗画面。だが、子供はしっかり助かっているのでハッピーエンドか？



5面の失敗画面。たいてい無謀な奴がこの面を選びこの画面を見ることになる。



5面の最初。隕石を3発でブチ壊すSBMはすごい。



4面の失敗画面。カニごときに負けるなんて…。いや実際にはかなり強い。


3面の最初。まわりがボロボロのくせに立派にそびえ立つマッドビルディング。

メガドライブ
MD版のグレードアップだ!!

サンダーフォースAC

THUNDER FORCE AC
Techno soft

オリジナルステージも加わって、さらに熱い！

バーベQよ永遠に
古葉美一

ACとはアーケード版のこと

メガドラユーザーの間で大人気だった、あの激烈ハードシューティング「サンダーフォースIII」がアーケード版でグレードアップして登場だ。オリジナルステージも加わって全9面の地獄が待っている。

長き戦いに終止符を打て

銀河暦790年に始まり、銀河の半分の星域を巻き込んだ銀河連邦とオーン帝国との戦いは100年の長きにわたって続いていた。

銀河連邦は、帝国の圧倒的な物量のまえに次第に衰退し、これ以上戦局を長引かせることのできない苦境に陥っていた。

この状態を打開するためにはオーン帝国を攻撃し、皇帝を倒すことしか連邦には残されていなかった…。

そのため連邦は総力をあげ、ケルベロス（オーン帝国軍の誇る無人防衛システム）に反応しないほど小型であり、かつ大型戦艦にも匹敵する火力を備え持つ高機動力戦闘機ファイアーレオmkIII「STYX（スティクス）」を開発した。

そのパイロットには、ダイラデイザー攻略戦の英雄エイドラの孫ジーン大尉と、ナビゲーターにはプレアレオース破壊作戦の英雄ライドの娘シエリー少尉という、オーンとの因縁浅からぬ血筋を持つ2人が、連邦のマザーコンピューターによって選ばれた。

銀河の命運は彼らにゆだねられたのだ。

オーソドックスな操作系

8方向＋3ボタン。レバーで自機を操作。

Aボタンはスピード調整。自機のスピードを4段階まで変えることができる。

Bボタンはショット。

Cボタンは武器の選択。画面下の武器メニューを見て臨機応変に対処しよう。

アイテム紹介

ツインショット
自機の標準装備その1。ノーマル弾の2連装で、Ⓢを取るとセイバーになる。

バックファイア
自機の標準装備その2。ノーマル弾を前後に撃てる。Ⓛを取るとランサーになる。

Ⓢ…セイバー
強力な貫通2連装レーザー。ツインショットのパワーアップバージョン。やたら破壊力があるぞ。

Ⓛ…ランサー
前後に撃てる強化高速弾。敵が後ろから来たら、すばやくこの武器にチェンジしよう。

Ⓦ…ウエーブ
カベをも貫通する超音波兵器。破壊力に乏しいが、かなりの広範囲に攻撃ができる。ザコがいっぱい出てくるところで使おう。

Ⓕ…ファイア
前方にノーマル弾、上下に対地ミサイルを撃つ。ファイアというわりには全然火力兵器が使われていないので首をかしげてしまうが、はてさて。

Ⓗ…ハンター
ウエーブと同じく、カベを貫通する高速誘導弾。いわゆるホーミング弾（3WAY）である。美しい。

Ⓢ…シールド
バリアを張って無敵になる。一定のダメージを受けると消滅してしまう。

1UP
自機のストックが1機増える。

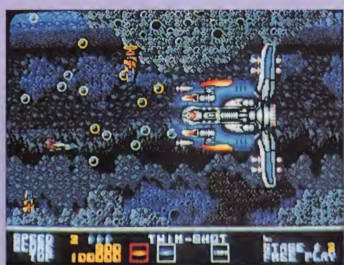
クロウ
プレイヤーの周囲をまわり、敵弾を防ぐ。攻撃力もある。これは使える。

強さは愛だ

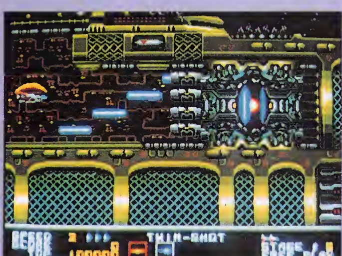
これは体で覚えるゲームである！つまり覚えちゃえば何とか先に進めるのだ。倒れたら立ち上がり、前よりも強くなれ…って某特撮のエンディングじゃないけど、あきらめないで頑張ろう。

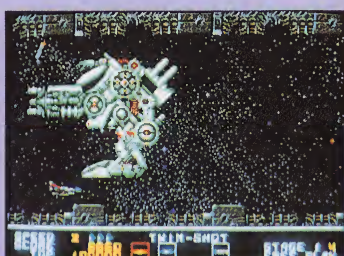

ご存じ、ステージ1のボス。MD版より渋い色づかいだね。


ステージ2、灼熱の世界ゴルゴン。突然の火柱に要・要・要注意！だ。


水中ステージ・セイレーンだ。この弾は壊せる。中ボスだって強い。


見よ！この美しいグラフィック。まさにスペースオペラなのだ（意味はよくわからんけど）。


デストローイ・ザ・コウア！レーザー砲台は復活するぞ。


だしぬけに突っ込んでくるステージ4のボス。ケッコー造型ガイカス（足が）。



この本体を見ると、オープニングのあの光が降りそそぎそうな音楽が聞こえて来そう。

ザ・シンプソンズ

デコピン10作目の超大作!!
アメリカ大陸からとんでもないやつらが、
ついに日本上陸だ!

C・C

いやー先月はページの都合でお休みしてしまいまして、ごめんなさい。

そのかわりといってはなんですが、今回はカラー。カラーといえばデコ・ピンということで、ついに10作目の大台に乗った〝ザ・シンプソンズ〟の紹介です。

AMショーの特集でも少し紹介しましたが、アメリカで人気爆発のホームコメディーアニメをテーマとしたピンボール。元になってるアニメのザ・シンプソンズは、そのあぶなさ、色、ノリなど、日本人には理解が難しいのでは、と思えるような代物なんですよ、これが。

ピンボールのほうはわかりやすいルールですから安心ですけど。ま、とりあえずゲーム内容を見てください。

それでは、フィールド写真を見ながら読んでください。

DANGERなフィーチャー

1 トップレーン

(B) のトップレーンを完成させるとボーナス倍率が2倍、3倍と進み、6倍まで進めるとエキストラボール(4参照)のチャンス。レーンは左右フリッパーボタンでチェンジ可。

2 ミステリーボーナス

シューターにボールが出ると、(E) のランプレーン入り口に赤ライトが点灯する。点灯中にランプレーンにボールを通すとミステリーボーナスのチャンス。一定時間内(ほとんどリターンからダイレクトに入れないとムリ)にもう一度ランプレーンにボールを上げれば、50万点、キャッチアップ(2P以上の時、一番点の高いプレイヤーと同じになる)、ボーナスホールド+10万点、エキストラボール、ボーナス倍率5倍、得点2倍などが得られる。ミステリーの赤ライトは、ボーナスを取らなくても、チャンスを使った時点で消え、シューターにボールが出るまで点灯しない。

3 キャラクターターゲット

(G) の各キャラクターのドロップターゲット。これを1ボール中に5枚落として、完成させると、その完成数により次のものが得られる。

1回目・5万+ボーナスホールド

2回目・7万5000+エキストラライト点灯(4参照)

3回目・10万+スペシャルライト点灯

なおこれらのライトは、点灯ホールに入れて獲得しないと次の回に進めない(ドロップターゲットが上がらない)。

4 エキストラボール

ボーナス倍率6倍、またはキャラクターターゲットでライトが点灯。

ライトは、(D)ライトホールにまず点灯し、それを獲得せずにもう一度エキストラのライトを灯けた場合、(K) アウトレーンのどちらかにも点灯する。アウトレーンはきついので、1回灯けたら先に取るのがベスト。

5 ミリオン

(B) の完成か、ランプレーンにボールを通すかする度に、フィールド奥の〝MILLIONS〟のライトが、左から1つずつ点灯していく。8文字すべて完成させると、ディスプレイ上で秒読みが始まり、その間、ランプレーン (E) へボールを通すと100万点が得られる(何回でも)。

6 パワーボーナス

左右リターンレーン (J) にボールを通すと、レーン上部の白色のライトが点滅する。

ライト点滅中に (A) センターホール、(D) ライトホール、(H) レフトホール、のうち、いずれかにボールを入れるとパワーボーナスが得られる。パワーボーナスは (C) タワーバンパーで得点が上がり、3つのタワーが3つのホールに対応している。タワーは、その点滅状態で得点の高さがわかるようになっている(点滅が早いほど高得点)。



キャラクターボーリングの両ドロップターゲット。キャラクターの一番下は超当てにくい。



ランプレーン入り口。このランプはかなり上がりにくい。



ランプレーン入口。このランプはかなり上がりにくい。



ライトホールの近辺。レーンが原発の間をぬうように通っている。

7 マルチボール

フィールド中央の（F）ボーリングターゲットを3枚落として完成させると、（A）、（D）、（H）の各ホール前にある緑のロックライトのうち、いずれかが点滅する。

この時、点滅ホールへ入れると1ボールがロックされ、次のボールがシューターに出るので、打ち出すと2ボールマルチの開始。

2ボールマルチ中は3つのホール全部のロックライトが点滅する。この時いずれかのホールにボールを入れると一時的にロックされ、ディスプレイに帯状のライトが表示される。このライトは、時間でだんだん短くなる。このライト表示時間内に、もう一つのボールを残りの2ホールのいずれかに入れると、2ボールロックとなり、シューターにさらにもう1ボール出て、3ボールマルチの開始となる。

なお、帯状ライト表示中にもう1ボールをホールに入れられなかった場合は、先にロックしてあったボールが出て来てしまう。

8 ジャックポット

3ボールマルチ中に、ボーリングターゲット（F）を完成させ、その後、ランプレーン（E）にボールを上げるとジャックポット獲得。ジャックポットの点数は、ターゲット完成後、ランプレーンへ上げるのをねばるほど下がるが、フリッパーでホールドしたままにしたりすると、逆に上がってしまうので注意。最高点は400万点（バックグラスの自販機のようなものにも表示されている）。

なお3ボール中に1ボール落として2ボールになっても、ジャックポットなどは得られるので、前の2ボールマルチと間違えないように。

9 その他

ランプレーンから出てきたボールをすぐまたランプレーンに上げると、ループトゥループカウントとなり、1プレイ中のカウント数が最多記録となればその場で50万点が得られる（1プレイに1回のみ）。

左アウトレーンのクイックマートキック（キックバック）の復活は、（I）チョコレートターゲットの完成で得られる。点滅中のターゲットに当てないと点灯していかないので難しい。

（提供は㈱データイーストでした?）

以上ザ・シンプソンズのフィーチャーでしたが、いかがでしょう。

マルチの方法などは、レーザー、ファントムなどの流れが好きな人にはたまらないでしょう。また、3ボールでジャックポットを取る時に、フリッパーホールドしていると点が下がってしまう所なんか、涙もんの細かさです、よくぞここまでと思いましたね。

ただザ・シンプソンズのアニメ自体が日本でやっていないので、そういったほうのおもしろさがわからないのが残念です。まあ、長男（と思う）が「なんとかかんとかメェ〜ン」とか言ったりする所はいい味出してるんですけど。

これはもうデータイースト提供で日本でも放映してもらうしかありませんね。

どうでしょうかねえ、データイースト様。



バックグラス。スプリングフィールド全景でござ〜い。



こらこら、台の上で横になるとは。その下品な言葉遣いもやめなさいって。

私生活!!

マージャンクエスト

君もウハウハ、僕もウハウハ、モンスターのすべて

先月号で紹介した「マージャンクエスト」は、どうだったかな。

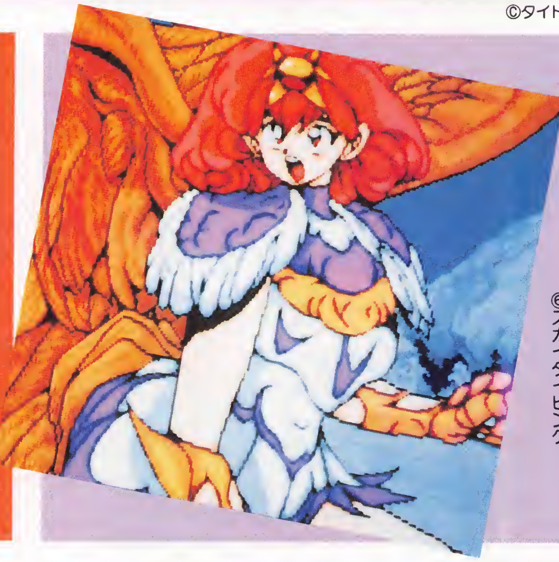
先月号では、あまり紹介できなかった敵キャラクターをバリバリ見せちゃうぞ。

取り扱い説明

モンスター紹介のところにある番号は、次に書くことに対応しているので照らし合わせてね。

①モンスターにされる前の氏名、職業②得意技③好きな男性のタイプ④嫌いな男性のタイプ⑤好きな食べ物⑥趣味

ハーピー



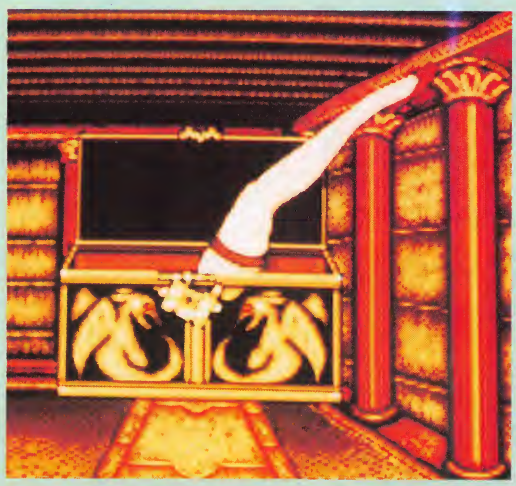
①ピカタ・オムレッティ、ミネソタの卵売り
②かわら飛ばし
③やせている人
④すぐカモられる人
⑤からあげ、卵料理
⑥スカイダイビング

しびれマーメム



①林屋ブー、落語家見習い
②ふくれる
③スリムな人
④オタクデブ
⑤ウニ
⑥トリカブトの栽培

ミミック



①ハコテン、かばん屋(?)
②ダビング・コピー
③マグ〇ム北斗
④村〇とおる
⑤ようかん
⑥AV鑑賞(?)

スケルトン



①フォンド・ボーン、接骨医
②サブミッション(関節技)
③骨のある人
④ぐにゃぐにゃした人
⑤骨せんべい、鉄骨飲料
⑥骨つぎ

鬼娘



①鬼賀志摩(おにがしま)
②雷電ドロップ
③酒呑童子
④桃太郎みたいな人
⑤雷おこし、鬼ごろし
⑥亡者いじめ



竜子の勇姿。フィールドを歩きまわれるのだ。仲間もくっつくぞ。



魔王コクジー。彼の野望はいったい…。

第2回

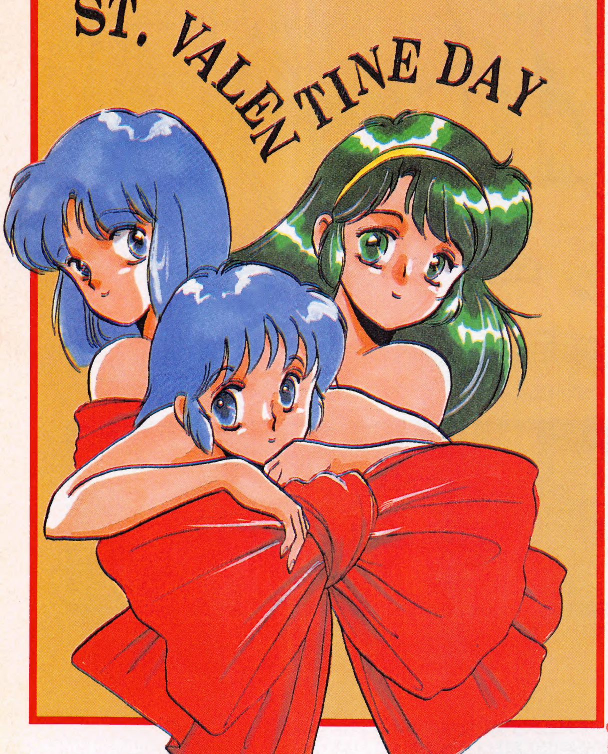
すーぱーりあるまーじゃんたいむす
SRM TIMES

M…ミキ　K…カスミ　S…ショウ子

M·K·S　やっほー♡
S　寒いけど、みんな元気ですかぁ？
M　さてさて、1月25日に発売されました「みつめていいよ♡バレンタイン増刊号」。もう聴いていただけました？
K　今回のCDは〝バレンタイン告白シミュレーション〟ってことなんですが…。
S　どうでした？　DOKIDOKIしてもらえたかな♡(笑)
M　なんかイベントがある度にCDつくってるんだけど…、バレンタインデーの次はひな祭りだよね。
S　ひな祭り増刊号〜？う〜ん、いまいち盛り上がりに欠けるんじゃない？
K　じゃあね、春分の日増刊号はぁ？
M　ど〜しろって言うのよ⁉
S　う〜、もういいじゃん。ただね、あのビデオの予約特典のカレンダーが3月までしかないのよね。っつーことはぁ…。
K　4月までにまた何か出るってこと…？
M　ほんとぉ？
S　いえ、あくまで推測だけどね。
M　まぁ、確かにあのポスターは冬っぽい感じよね。
K　じゃあ、何が出るかをみんなに予想してもらうってのは？
S　あ、いいかもしんない！
M　それでは　ゲーメスト内「SRM タイムス 次はこれだ！」係に2月15日までにおたよりください。

S　正解は5月号で発表します。
M　正解者には何かプレゼントします！
K　何が当たるかは5月号までお楽しみってことで…。
S　それではまた来月！

★次号はスペシャルゲストがくるぞっ!!



大公開、知られざるモンスターの

雪女
①みぞれ、食品冷凍加工業
②雪崩をおこせる、寒中水泳
③クールな人
④あつくるしい人
⑤氷メロン、冷凍食品
⑥アイススケート



スライム
①ゼラチン、だんご屋店員
②分裂、合体、変形
③人当たりのやわらかい人
④お堅い丸ノ内っぽい人
⑤プッチンプリン、ゼリー
⑥餅つき



早打ちジェーン
①カラマッタ・ジェーン、賞金稼ぎ
②ロシアンルーレット
③ジョンウェインのような人
④ビリーザキッドのような人
⑤ポークビーンズ
⑥モデルガン集め



バンパイヤのドラキューワン
①㊙
②ぶらさがり
③血の気の多い人
④低血圧の人
⑤トマトジュース
⑥献血



黒の看護婦タテチン
①？
②解剖
③死にそうな人
④健康な人
⑤レバー
⑥注射



狼女
①ウルフチヨ、毛皮屋勤務
②お月見
③時任三郎のような人
④狩人みたいな人
⑤赤ずきんちゃん
⑥相撲観戦




これはユニーク
シミュレーションクイズゲーム
CAPCOM
またもや業界初!
シミュレーションと
クイズが合体して
天下無敵のおもしろさ!!
時は戦国。天下を賭けた戦いが今、始まる…
クイズ
殿様の野望
TM
©CAPCOM 1991 ALL RIGHTS RESERVED
株式会社カプコン®
本　　社／〒540 大阪市中央区大手通り1-4-12(カプコンビル)
東京支店／〒150 東京都渋谷区広尾1-3-18(広尾オフィスビル)


CAPCOM
SUPER Famicom
メトロシティの平和を乱す暴力集団マッドギアに、正義の制裁を加えるべく
立ち上がったコーディーとハガー。待ち受ける相手は。
そして人質の愛娘ジェシカの安否は…。世界中を沸かせたあの激闘が、
いよいよスーパーファミコンで超リアルに炸裂。
カプコンアクションは、ますます加速する。
戦慄のバイオレンスに世界が震えた。
8メガ
Final Fight
ファイナルファイト
スーパーファミコン用カセット
"ファイナルファイト"
好評発売中
定価8,500円
この価格には消費税は含まれておりません。
スーパーファミコンは任天堂の商標です。
©1990 CAPCOM ALL RIGHTS RESERVED.
株式会社カプコン 本社 〒540 大阪市中央区大手通1-4-12 東京支店 〒150 東京都渋谷区広尾1-3-18 ※カプコンソフト情報 大阪(06)946-6659 東京(03)3440-0438

ゲーメスト
March 3 1991
No.55
平成3年3月1日発行（毎月1回1日発行）第6巻第3号通巻55号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 ☎03(3293)9324
定価500円（本体485円）送料66円



雑誌03659-3 Printed in Japan